



# ***”Oh bloody hell sir æ åsså tar æ av mæ kappå”***

*- En undersøkelse av engelske innslag i rollespill*



**Pia Høgmo Andersen**

Masteroppgave i nordisk språkvitenskap  
Institutt for språkvitenskap  
Det humanistiske fakultet  
Universitetet i Tromsø  
Våren 2007



# Forord

Først og fremst vil jeg rette en stor takk til informantene mine som har åpnet spilluniverset sitt for meg, og som velvillig har fortalt og forklart meg om rollespill. Det er en fantastisk og spennende verden dere skaper! Jeg vil også takke lederen for Imladris, Christopher O. Sørlie, som satte meg i kontakt med rollespillmiljøet og som ellers har vært behjelpelig med diverse informasjon underveis. Takk til min veileder, Tove Bull, for at jeg fikk forfølge mitt eget prosjekt og for mange gode innspill underveis. Jeg vil også takke Jan Helge Bergheim for all teknisk hjelp i forbindelse med behandlingen av lydopptakene. En stor takk skylder jeg dessuten mine eminente korrekturlesere Åse Mette Johansen, Tone Evensen og Inger-Christine Nilsen. Hjelpen deres har vært høyst verdifull. I tillegg vil jeg takke medstudentene mine i toppetasjen på Hum.Fak. for alle de hyggelige stundene vi har hatt der oppe. Jeg vil ytterligere rette en takk til familien min i Trondheim som tålmodig har hørt på mine lange telefoniske utredelser om oppgaven og andre små bekymringer – tusen takk for all støtte og oppmuntring! Til slutt fortjener samboeren min, Robin, en kjærlig hilsen og takk: Du er uvurderlig!

Tromsø, juni 2007

*Pia Høgmo Andersen*



# Innholdsfortegnelse

<b>1</b>	<b>INNLEDNING .....</b>	<b>5</b>
1.1	AVHANDLINGENS FORMÅL OG TEMA .....	5
1.2	HVA ER ROLLESPILL? .....	6
1.3	AVHANDLINGENS OPPBYGNING .....	7
<b>2</b>	<b>ENGELSK I NORSK SPRÅK OG I DET NORSKE SAMFUNNET .....</b>	<b>9</b>
2.1	ENGELSK SOM GLOBALT SPRÅK .....	9
2.2	NÅR TO SPRÅK MØTES .....	10
2.3	ARBEID MED ENGELSK I NORSK SPRÅK OG I DET NORSKE SAMFUNNET .....	11
2.3.1	<i>”Engelsk i norsk språk og samfunn”</i> .....	11
2.3.2	<i>Språkrådets kampanjer og tiltak</i> .....	12
2.3.3	<i>Norsk i hundre!</i> .....	12
2.4	ENGELSK I NORSK OG ENGELSK I NORGE .....	13
2.4.1	<i>Lån fra engelsk</i> .....	13
2.4.2	<i>Domenetap</i> .....	13
2.5	ENGELSK OVENFRA OG ENGELSK NEDENFRA .....	16
<b>3</b>	<b>TEORETISK TILNÆRMING: KODEVEKSLING OG LÅN.....</b>	<b>19</b>
3.1	SPRÅK I KONTAKT .....	19
3.2	TOSPRÅKLIGHET I NORGE .....	20
3.3	KODEVEKSLING .....	21
3.3.1	<i>Ulike typer kodeveksling</i> .....	23
3.3.2	<i>Ulike tilnærminger til kodeveksling</i> .....	25
3.3.2.1	<i>Den grammatiske tilnærmingen</i> .....	26
3.3.2.2	<i>Den sosiokulturelle tilnærmingen</i> .....	26
3.3.2.3	<i>Den interaksjonelle tilnærmingen</i> .....	27
3.3.3	<i>Hvorfor kodeveksler vi?</i> .....	28
3.4	LÅN .....	29
3.4.1	<i>Lånord i Norge</i> .....	30
3.5	KODEVEKSLING VS. LÅN .....	32
3.6	TEORETISK TILNÆRMING I DENNE AVHANDLINGEN .....	34
<b>4</b>	<b>METODE OG MATERIALINNSAMLING.....</b>	<b>35</b>
4.1	VALG AV SAMTALESITUASJON OG FRAMGANGSMÅTE .....	35
4.2	INNSAMLING AV MATERIALE .....	37
4.3	INFORMANTENE .....	39
4.3.1	<i>Imladris-gruppa</i> .....	39
4.3.2	<i>Driv-gruppa</i> .....	41
4.3.3	<i>Oppsummering – gruppenes plass i subkulturen</i> .....	42
4.4	OPPTAKENE .....	42
4.4.1	<i>Opptak 1</i> .....	43
4.4.2	<i>Opptak 2</i> .....	45

4.4.3	Opptak 3 .....	46
4.4.4	Opptak 4 .....	46
4.5	TRANSKRIBERING AV MATERIALET .....	47
<b>5</b>	<b>OMFANGET AV ENGELSK I ROLLESPILL .....</b>	<b>49</b>
5.1	HVOR VANLIG ER ENGELSK I NORSK? .....	49
5.1.1	Engelske lånord i skriftspråket .....	49
5.1.2	Engelsk i talespråket .....	51
5.1.3	Oppsummering .....	52
5.2	ENGELSK I ROLLESPILL .....	53
5.2.1	Begrepsavklaringer – Engelske innslag og ytringer .....	53
5.2.2	Kvantifisering av engelske innslag i rollespillmaterialet .....	54
5.2.2.1	Antall ytringer i rollespillsamtalene .....	54
5.2.2.2	Antall engelske innslag og ord i rollespillsamtalene .....	56
5.2.3	Klassifisering av de engelske innslagene .....	57
5.2.3.1	Hva slags engelsk forekommer i rollespillsamtalene? .....	59
5.2.4	Oppsummering .....	60
<b>6</b>	<b>KODEVEKSLING OG BRUK AV ENGELSKE ENKELTELEMENT I ROLLESPILLMATERIALET .....</b>	<b>63</b>
6.1	ENGELSKE INNSLAG I ROLLESPILL – KODEVEKSLING ELLER LÅN? .....	63
6.2	KODEVEKSLING I ROLLESPILLMATERIALET .....	67
6.2.1	Taggveksling .....	67
6.2.2	Intersentensiell veksling .....	68
6.2.3	Intrasentensiell veksling .....	72
6.3	INNPASSING AV ENGELSKE ENKELTELEMENT .....	73
6.3.1	Engelske og engelskinspirerte navn .....	73
6.3.2	Engelske enkeltord .....	75
6.3.2.1	Fonologisk innpassing av engelske enkeltord .....	75
6.3.2.2	Morfologisk innpassing av engelske enkeltord .....	76
	Verb .....	78
	Substantiv .....	82
6.3.3	Finnes det eksempler på engelske lån i rollespillmaterialet? .....	90
6.4	OPPSUMMERING – KODEVEKSLING I SUBKULTURER .....	91
<b>7</b>	<b>SPRÅKVALG I ROLLESPILL SOM FØLGE AV SOSIALE NORMER.....</b>	<b>95</b>
7.1	ROLLESPILL SOM TOSPRÅKLIG ARENA .....	95
7.2	ENGELSK SOM UMARKERT OG MARKERT VALG .....	100
7.3	OPPSUMMERING .....	103
<b>8</b>	<b>DE ENGELSKE INNSLAGENES FUNKSJON I ROLLESPILLSAMTALENE.</b>	<b>105</b>
8.1	ÅRSAKER TIL KODEVEKSLING .....	106
8.2	HVORFOR KODEVEKSLES DET I ROLLESPILLSAMTALENE? .....	107
8.2.1	Spillterminologi .....	107
8.2.2	Markering av rollebytte .....	109

8.2.2.1	Imladris-gruppa .....	110
8.2.2.2	Driv-gruppa .....	116
8.2.2.3	Oppsummering .....	119
8.2.3	<i>Kommentarer</i> .....	119
8.2.4	<i>Sitat</i> .....	122
8.2.5	<i>Humor og språklig lek</i> .....	126
8.2.6	<i>Banning</i> .....	129
8.2.7	<i>Gjentakelser</i> .....	130
8.2.8	<i>Oppfordring</i> .....	131
8.3	OPPSUMMERING .....	132
<b>9</b>	<b>AVSLUTNING</b> .....	<b>135</b>
9.1	OPPSUMMERING .....	135
9.2	ENGELSK I ROLLESPILL OG ENGELSK I NORGE .....	139
9.3	FORSLAG TIL VIDERE ARBEID .....	140
	<b>LITTERATURLISTE</b> .....	<b>143</b>
	<b>VEDLEGG 1: TRANSKRIPSJONSFORKLARING</b> .....	<b>151</b>
	<b>VEDLEGG 2: TRANSKRIPSJON AV ROLLESPILLMATERIALET</b> .....	<b>153</b>
	OPPTAK 1 .....	153
	OPPTAK 2 .....	164
	OPPTAK 3 .....	178
	OPPTAK 4 .....	193
	<b>VEDLEGG 3: SPØRRELISTE</b> .....	<b>227</b>

## Figur- og tabelloversikt

FIGUR 3-1 INNDELING AV DET NORSKE ORDFORRÅDET.....	30
FIGUR 7-1 ULIKE FORMER FOR SPRÅKLIG KOMPETANSE .....	97
TABELL 3-1 DE VIKTIGSTE FORSKJELLENE MELLOM LÅNORD OG KODEVEKSLING .....	34
TABELL 5-1 YTRINGER IMLADRISS-GRUPPA .....	54
TABELL 5-2 YTRINGER DRIV-GRUPPA .....	55
TABELL 5-3 ENGELSKE INNSLAG FORDELT PÅ KATEGORIER .....	56
TABELL 5-4 ANTALL ENGELSKE ORD .....	57
TABELL 6-1 INTEGRERINGSSKALA FOR ENGELSKE LÅNORD I NORSK .....	83



# 1 Innledning

I de siste femti årene har engelsk befestet sin stilling som globalt språk og rådende lingua franca i store deler av verden. Samtidig har engelsk påvirkning på norsk kultur og språk vært svært stor. Nordmenn møter i dag engelsk språk og kultur på nesten alle områder av hverdagslivet og i samfunnet: i media, i næringslivet, i høyere utdanning, i reklame og i populærkulturen. Mange vil hevde at dette utgjør en trussel mot norsk språk. Derfor er det interessant å undersøke hvordan og i hvilken grad engelsk påvirker norsk språk og finner sin plass innenfor norsk samfunnsliv.

## 1.1 Avhandlingens formål og tema

Det er i løpet av de siste 10–15 årene utført flere undersøkelser for å prøve å belyse omfanget av engelsk påvirkning i Norge. Disse har i hovedsak dreid seg om å undersøke engelske lånord i norsk samt bruken av engelsk i næringslivet og i høyere utdanning. Imidlertid påpekes det til stadighet at engelsk har en stor plass i unge menneskers språkbruk, men dette har ikke blitt viet særlig mye oppmerksomhet i forskningssammenheng. Jeg vil derfor i denne avhandlingen studere bruken av engelsk blant unge nordmenn, og jeg tilnærmer meg temaet ved å undersøke engelske innslag i rollespillsamtaler. Såkalte fantasirollespill er i stor grad bygd opp om og basert på engelskspråklig litteratur. Av den grunn må man forvente at engelskens innflytelse på rollespillkulturen er betydelig.

I avhandlingen tar jeg for meg lydopptak av to ulike grupper som spiller rollespillet ”Dungeons & Dragons” (D&D). Gjennom analysen av materialet ønsker jeg svare på følgende spørsmål:

- Hvor mye engelsk brukes?
- Hva slags type engelsk er det som brukes?
- Hvordan kodeveksles det mellom norsk og engelsk?
- Hvordan innpasses engelsken i norsk språkstruktur?
- Hvorfor brukes engelsk og hvilken funksjon har de engelske innslagene?

Tanken er at jeg ut fra disse spørsmålene skal kunne beskrive engelskbruken innenfor én spesifikk samhandlingskontekst, nemlig rollespillsamtalen. Ved å ta utgangspunkt i teori om

kodeveksling og til en viss grad teori om lån håper jeg å kaste lys over hvordan og ikke minst hvorfor engelsk brukes i rollespill. Forhåpentligvis vil dette bidra til å klarlegge hvordan engelsk blir brukt i det norske samfunnet og hvordan engelsk påvirker norsk språk i dag.

## **1.2 Hva er rollespill?**

Rollespill vokste opprinnelig ut av en annen form for spill som på norsk kalles for miniatyrspilling (Søderlind 2003:1). Kort forklart er miniatyrspilling å spille slag, gjerne historiske slag, med tinnsoldater på en bordflate dekorert med modellbygninger og terreng i passende skala. Overgangen fra miniatyrspill til rollespill foregikk gradvis. En av de første endringene som ble innført, var at spillerne istedenfor å styre en hel hær fikk kontroll over et enkelt individ i spillet, og ikke lenge etter ble tinnsoldatene byttet ut med deltakerne selv. Samtidig beveget spillene seg mer og mer bort fra de historiske miljøene som de tidligere hadde prøvd å gjengi så korrekt som mulig (Brånå 1997:1.3.1). Populariteten til J.R.R. Tolkiens Ringenes Herre-bøker har noe av skylden for dette. Disse bøkene ble nemlig spesielt populære i spillmiljøene, som gjerne preges av mennesker med god fantasi (Søderlind 2003:1). Resultatet var at mange som spilte middelalderslag, begynte å flette inn drager, trollmenn og andre fantasyelement i spillene sine. Til å begynne med var reglene til denne måten å spille på ustrukturerte eller helt fraværende, men i 1974 publiserte Gary Gygax et regelsystem for fantasirollespilling. Reglene ble gitt ut under navnet "Dungeons & Dragons" (D&D). Siden da har det dukket opp hundrevis av rollespill i ulike sjangrer, og rollespillene har etablert seg som en egen subkultur i Norge. Det er likevel vanskelig å anslå hvor mange som spiller rollespill her til lands; anslagene varierer fra 10 000 til 50 000 (ibid:2). Fantasirollespillet har helt klart et kommersielt aspekt. Rollespillprodusentene lager i dag store mengder rollespillrelaterte produkter som regelbøker, kart, beskrivelser av spillverdener, tilleggsregler, ferdige plot, terninger og blader om rollespilling, og de fleste store byer har minst én butikk som delvis har spesialisert seg på rollespill (Brånå 1997:1.3.1). I dag finnes det også flere norske rollespill på markedet, f.eks. "Draug" og "Fabula", men de er ikke relevante i denne sammenhengen.

Rollespill kan defineres som en kreativ lek der handlingen utvikler seg etter hvert som man spiller (Giæver 2005:1). Rollespilling foregår i grupper som kan ha fra to til over ti deltakere, men fire til åtte deltakere er det vanligste (Brånå 1997:1.1). Spillerne forestiller seg sammen en fantasiverden, og hver av spillerne tar på seg et alter ego som befinner seg i denne

verdenen. Hvert rollespill har en spilleder som beskriver fantasiverdenen for de andre spillerne, og det er bare han som kjenner til denne verdenen, i hvert fall når spillet begynner. Det er også bare spilleder som i åpningsfasen av spillet vet hvilke skikkelser som befolker fantasiverdenen, og hvilke oppgaver og problemstillinger spillerne vil bli stilt overfor. Før spillet kan begynne, må deltagerne skape seg en karakter, dvs. en oppdiktet rollefigur med visse egenskaper, et visst utseende og en viss bakgrunn. Dette gjør de med hjelp av regelverk, terninger og fantasi (Forsskåhl 1999:58). Hver enkelt spiller gir karakteren sin navn, og ofte får den en særegen personlighet. Vanligvis starter spillet med at spilleder gir karakterene en oppgave som skal utføres. De andre spillerne styrer rollekarakterene sine ut fra de egenskapene karakterene har, og påvirker på den måten handlingen i spillet. Denne typen rollespill kalles ofte "bordrollespill" da spillet foregår muntlig, med terninger, fantasi og diverse rollespillmateriale. I tillegg finnes det en variant av det klassiske rollespillet som kalles levende rollespill, eller "laiv". Dette er rollespill der deltagerne fysisk spiller rollefigurene. Handlingen i "laiv" flyttes ut av spillernes fantasi, og man kler seg opp i kostymer og spiller ut handlingen fysisk. Jeg vil imidlertid konsentrere meg om bordrollespill, og i det følgende refererer jeg til dem som rollespill uten å trekke opp noe videre skille mellom ulike varianter.<sup>1</sup>

### 1.3 Avhandlingens oppbygning

Avhandlingen har ni kapitler. Kapittel 1 er en presentasjon av avhandlingens formål og tema og en redegjørelse for hva rollespill er. Kapittel 2 gir først og fremst en oversikt over bruken av engelsk i norsk språk og samfunn i tillegg til å presentere tidligere forskning på området. I kapittel 3 presenteres det teoretiske rammeverket for oppgaven. Her berøres tema som språkkontakt og tospråklighet, men det er særlig teorier omkring kodeveksling og i noen grad lån som vektlegges. Kapittel 4 inneholder en redegjørelse for metodevalget og materialinnsamlingen samt en beskrivelse av spillgruppene og opptakene. I kapittel 5 foretar jeg en kvantitativ analyse av rollespillmaterialet der jeg hovedsakelig prøver å anslå omfanget av de engelske innslagene. Jeg kommer også inn på hva slags engelsk som finnes i materialet. De tre neste kapitlene utgjør til sammen den kvalitative analysen av rollespillmaterialet. I kapittel 6 ser jeg først på hvordan man skiller mellom kodeveksling og lån. Deretter gjør jeg rede for kodevekslingen mellom norsk og engelsk i rollespillmaterialet, men hoveddelen av kapitlet er

---

<sup>1</sup> Ordet *rollespill* brukes i mange sammenhenger. I avhandlingen bruker jeg ordet om underholdningsbaserte fantasirollespill, nærmere bestemt bordrollespill. Andre former for rollespill er levende rollespill (laiv), terapeutisk rollespill og pedagogisk rollespill (Holter 2005:2).

viert til en drøfting av hvordan engelske enkeltelement innlemmes i den norske språkstrukturen. I kapittel 7 drøftes rollespillgruppa som tospråklig arena, mens kapittel 8 er en analyse av de engelske innslagenes funksjon i rollespillsamtalene. Kapittel 9 er en oppsummering med avsluttende bemerkninger om de resultatene jeg har kommet fram til i forbindelse med spørsmålene jeg stilte i kapittel 1.1.

## 2 Engelsk i norsk språk og i det norske samfunnet

### 2.1 Engelsk som globalt språk

Engelskens rolle som globalt og internasjonalt språk er ubestridelig. Aldri før har det eksistert et språk som har blitt så utbredt og snakket av så mange som engelsk i dag (Crystal 2003:189). Utviklingen av engelsk som globalt språk og som lingua franca er ikke fundert på at det engelske språket har særlige trekk som gjør det spesielt egnet som verdensspråk. Det er først og fremst historiske, politiske og økonomiske faktorer som ligger til grunn for utbredelsen av engelsk. England var den ledende kolonimakten fra 1600-tallet av og den førende nasjonen for den industrielle revolusjonen på 1700- og 1800-tallet. På 1900-tallet gikk det tilbake med det britiske imperiet, men da trådte USA fram som en politisk og økonomisk stormakt. Utover 1900-tallet ble dermed engelsk det ledende språket innen nye områder som teknologi og data samt språket for den raskt voksende underholdningsindustrien. Ifølge Crystal har engelsk språk, historisk sett, vært på rett sted til rett tid (ibid:120).

I dag brukes engelsk som offisielt eller halvoffisielt språk i ca. sytti land og har høy status i ytterligere tjue land (Gunnarsson 2005:218). En vanlig måte å beskrive bruken av engelsk i verden på er foreslått av den amerikanske lingvisten Braj Kachru. Han framstiller engelskens globale utbredelse i tre sirkler eller kretser.<sup>2</sup> I *den indre kretsen* (inner circle) finner man kjerneområdene hvor engelsk er morsmål, f.eks. USA, Storbritannia, Irland, Canada, Australia og New Zealand. *Den ytre kretsen* (outer circle) viser områder hvor engelsk har en form for offisiell status ved siden av lokale språk og har viktige funksjoner innen undervisning, media og administrasjon. Eksempler er Singapore, India, Malaysia og Kenya. I *den voksende kretsen* (expanding circle) helt ytterst, finner man de nasjonene som anerkjenner viktigheten av engelsk som internasjonalt språk, men som likevel ikke har gitt engelsk noen administrativ eller offisiell status. I disse områdene regnes engelsk som det viktigste fremmedspråket. Crystal (2003:69) anslår at det er ca. 750 millioner brukere av engelsk til sammen i den indre og ytre kretsen, og minst like mange som behersker engelsk forholdsvis godt i den voksende kretsen. Dette betyr, i henhold til Crystals utregninger, at én av fire av verdens innbyggere kan kommunisere brukbart på engelsk.

---

<sup>2</sup> Denne inndelingen beskrives både i Johansson & Graedler (2002:36), Crystal (2003:61) og Gunnarsson (2005:218).

Engelsk i Norge hører til den voksende kretsen (Johansson & Graedler 2002:37). Norge har en lang tradisjon som sjøfarts- og handelsnasjon, og engelsk har derfor lenge blitt brukt som internasjonalt kontaktspråk. Den norske befolkningen har også hatt nær kontakt med engelsk gjennom de tusener av nordmenn som utvandret til Amerika på 1800-tallet. I tillegg har språket en lang tradisjon som fremmedspråk i den norske skolen. Allerede på slutten av 1800-tallet ble engelsk obligatorisk som det andre fremmedspråket i gymnaset, og i 1935 fikk faget status som første fremmedspråk og ble innført som en del av læreplanen for den sjuårige folkeskolen (ibid:77). I dag lærer alle barn engelsk fra de begynner på skolen seks år gamle, og engelsk regnes som et av fellesfagene i den norske skolen.<sup>3</sup> Under andre verdenskrig samarbeidet Norge tett med Storbritannia, og også etter krigen har Norge hatt sterke bånd til både USA og Storbritannia. Dette har ført til at en stor del angloamerikanske produkter innenfor teknologi, data, underholdning og media har funnet veien til Norge. Johansson & Graedler (2002:37) påpeker at omgivelsene blir stadig mer engelskpåvirket, og at det kan se ut som om vi er på vei mot en situasjon hvor vi kan beskrive engelsk i Norge ikke som et fremmedspråk, men som et andrespråk med viktige funksjoner i landet. Det kan dermed virke som om Norge er på vei mot den ytre kretsen (ibid.).

## **2.2 Når to språk møtes**

Kontakten mellom engelsk og norsk har altså vært omfattende de siste femti årene. Når to språk kommer i kontakt på denne måten, vil det være naturlig at de påvirkes av hverandre. Inge Lise Pedersen (2000:35) viser til to ulike former for interferens, dvs. mellomformer mellom de to språkene eller trekk fra det ene språket som dukker opp i det andre, som oppstår i en språkkontaktsituasjon. Den ene formen for interferens forekommer når språkbrukerne bevarer sitt opprinnelige språk, men forandrer det ved å tilføye trekk de opptar fra det språket de er i kontakt med. Dette kan være i form av både lånord og strukturelle endringer. Den andre formen for interferens er mer alvorlig, siden den innebærer språkskifte. Denne typen interferens oppstår når språkbrukerne oppgir sitt opprinnelige språk og skifter til det språket de er kommet i nær kontakt med. I deres ”nye” språk vil det ofte finnes spor fra deres ”gamle” språk, en form for språklige vaner som slår igjennom i det nye språket.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> I forhold til de andre språkfagene (unntatt norsk) har engelsk en framtrædende stilling i den norske skolen. Engelsk er obligatorisk fra elevene starter på skolen og til de har fullført det første året på videregående skole. Til sammenligning er undervisning i et andre fremmedspråk valgfritt fra 8. klasse (*Kunnskapsdepartementet*).

<sup>4</sup> Et eksempel på denne typen interferens finner vi i de såkalte nye nordnorske dialektene. Dette er nordnorske dialekter der det finnes enkelte trekk fra samisk og kvensk, siden brukerne av disse dialektene i utgangspunktet var samisk- eller kvensktalende. Når de skiftet fra sitt samiske eller kvenske morsmål til norsk, overførte de visse karakteristiske trekk fra morsmålet til den norske dialekten (Pedersen 2000, Sollid 2003a).

Resultatet av den nære kontakten mellom engelsk og norsk i Norge har ført til at vi i dag har en stor andel engelske lånord i norsk, særlig innenfor områder som musikk, mote, sport, reklame, media, data, økonomi og næringsliv (Johansson & Graedler 2002:83-115). På noen områder ansees presset fra engelsk på norsk som så stort at enkelte språkforskere og samfunnsdebattanter hevder at engelsk vil fortrenge norsk språk. Framfor alt er det direktøren i Språkrådet, Sylfest Lomheim, som har stått i spissen for dette budskapet. Han har faktisk gått så langt som å påstå at norsk språk vil være borte om hundre år: "Framtida til morsmålet vårt er utrygg. Dei som ikkje veit det, følger dårlig med. Det er inga naturlov som tilseier at det norske skriftspråket er oppegående om hundre år når me skal feira 2105" (Lomheim 2004:1).

## **2.3 Arbeid med engelsk i norsk språk og i det norske samfunnet**

Det er likevel få, om noen, språkforskere som egentlig tror at engelsk vil ta over for norsk (jf. tittelen til Akselberg 2002: "Kvifor kjem ikkje engelsk språk til å overta i Norge? Nokre merknader til myten om norsk språkdød og engelsk språkovertaking i Norge"). Lomheim har også i ettertid trukket tilbake uttalelsene sine. Like fullt har den betydelige påvirkningen og innflytelsen fra engelsk blitt tatt alvorlig, noe som gjenspeiler seg i ulike kampanjer og forskningsprosjekt.

### **2.3.1 "Engelsk i norsk språk og samfunn"**

I 1989 startet professor Stig Johansson et forskningsprosjekt ved Institutt for britiske og amerikanske studier ved Universitetet i Oslo som fikk navnet "Engelsk i norsk språk og samfunn". Målet var å undersøke og beskrive engelsk innflytelse på det norske språket og den rollen engelsk språk har i det norske samfunnet (Graedler 1990:4). Hovedsakelig har arbeidet konsentrert seg om engelsk påvirkning slik den kommer fram i ulike typer tekst eller i media, men det er også blitt foretatt holdningsundersøkelser. Fram til i dag har dette prosjektet resultert i flere hovedfagsoppgaver og artikler, en database med eksempler på bruk av engelsk i norsk og *Anglisismeordboka* (1997), i tillegg til boka *Rocka, hipt og snacksy. Om engelsk i norsk språk og samfunn* (Johansson & Graedler 2002:30).

Før dette prosjektet kom i gang, var det gjort få undersøkelser av engelsk i Norge. Aasta Stene representerer et unntak. Hun begynte tidlig å undersøke engelsk i norsk. I 1945 ga hun ut ei bok om engelske lånord i norsk, der hun beskriver et materiale som ble samlet inn i 1930-årene. I forordet til denne boka forutser hun en stor økning i påvirkningen fra engelsk og

oppfordrer etterkrigstidas lærde til å følge opp dette arbeidet (Johansson & Graedler 2002:78). Det var likevel lite som ble gjort før 1990-årene.

### **2.3.2 Språkrådets kampanjer og tiltak**

Påvirkningen fra engelsk har ført til flere kampanjer i regi av Språkrådet mot ukritisk og unødvendig bruk av engelske ord i norsk. I 1990 startet de "Aksjonen for språklig miljøvern". Formålet med kampanjen var å vise uheldige sider ved overdreven bruk av engelske ord og skrivemåter, samt agitere for mer norske uttrykks- og skrivemåter. Språkrådet selv skriver:

Aksjonen for språkleg miljøvern er ein haldningskampanje for morsmålet vårt, norsk. Aksjonen er *ikkje* nokon generell kampanje mot ordlåning eller framandkulturelle impulsar. [Men] vi er sterkt uroa over det vi ser som ei utbreidd beundrarhaldning til framandspråket engelsk. (*Aksjonen for språklig miljøvern* 1990:2).

Det er tydelig at Språkrådet på dette tidspunktet ser på engelsk som en trussel mot norsk, og selve tittelen "Aksjonen for språklig miljøvern" kan tolkes som om den hentyder til at engelsk forsøpler det norske språket.

I de senere årene virker det imidlertid som om Språkrådet har moderert sitt syn på bruken av engelske ord i norsk, selv om det fortsatt jobbes aktivt for å fornorske og tilpasse de engelske ordene som kommer inn i språket. Resultatet av Språkrådets seneste fornorskingsarbeid er den elektroniske diskusjonsgruppa "Ordsma", et forum der deltakerne kan diskutere avløserord for engelske ord og uttrykk, og en ny kampanje kalt "Norsk – i nye tusen år?". Denne kampanjen retter seg særlig mot skoleelever. Utgangspunktet er at Språkrådet er negativ til en ukritisk, motepreget og unødvendig bruk av engelsk blant nordmenn i Norge, og målet er å få elevene til å tenke igjennom en del språklige spørsmål, særlig spørsmål som angår norsk og engelsk (sprakrad.no).

### **2.3.3 Norsk i hundre!**

Språkrådets foreløpig siste initiativ i arbeidet mot engelsk innflytelse på norsk kom høsten 2004. Da nedsatte Språkrådets styre ei gruppe som skulle komme med forslag til en ny språkpolitisk strategi. Resultatet av denne gruppas arbeid er i dag tilgjengelig i dokumentet *Norsk i hundre!* (2005). Mandatet for gruppa var å drøfte utfordringene og sette opp målene for en nasjonal språkpolitikk. En premiss for arbeidet var at framtida for norsk språk er utrygg i lys av den senere tids sterke globalisering (Kristoffersen 2005:1). Gruppa kom fram til at hovedmålet for den norske språkpolitikken må være å sikre at norsk (bokmål og nynorsk)



forblir det samfunnsbærende nasjonalspråket i Norge (*Norsk i hundre!* 2005:10). Dette innebærer å arbeide for å forhindre domenetap for norsk.

## **2.4 Engelsk i norsk og engelsk i Norge**

Vanligvis regner man med to måter å bruke engelsk på i Norge (Faarlund 1997). Den ene er å blande engelske ord inn i norsken når en snakker eller skriver. Dette blir ofte betegnet som anglonorsk. Den andre måten er å bruke engelsk istedenfor norsk i ulike sammenhenger, f.eks. i næringslivet og i høyere utdanning. Dette blir i dag sett på som den virkelige trusselen mot norsk språk, siden det kan føre til domenetap.

### **2.4.1 Lån fra engelsk**

Omfanget av engelske ord i norsk språk økte dramatisk etter andre verdenskrig. Når man snakker om importord i dag, er det i praksis mest ord fra engelsk det dreier seg om (Sandøy 2000:71). Dette har bekymret mange som føler at norsk oversvømmes av engelske ord. Imidlertid viser en forholdsvis ny undersøkelse av frekvensen av importord i avistekster at det engelske innslaget er forholdsvis beskjedent. Det ligger på kun 1,2 % (*Norsk i hundre!* 2005:13).<sup>5</sup> Det er normalt at et språk henter ord fra andre språk; det er en naturlig følge av språkkontakt. Norsk har dessuten tidligere vært igjennom en intens ordimportperiode, som startet i senmiddelalderen og varte til langt ut på 1700-tallet. Da ble det innført tyske ord i et slikt omfang at ”halve språket vårt” i dag er ord fra lågtysk, nederlandsk eller høgtysk (Sandøy 2000:26). Storstilt import fra andre språk, f.eks. engelsk, kan ikke i seg selv føre til at et språk går under. Språket blir bare endret (*Norsk i hundre!* 2005:14). Ordlåning i overdreven form kan selvfølgelig true strukturen og helheten i det norske språksystemet, men i norsk språkpolitikk har det vært en sterk tradisjon for å etablere avløserord og bringe stavemåten av importord som ikke får avløserord, mer i samsvar med norsk uttale, et arbeid som Språkrådet fortsatt fører videre. Dermed er det lite sannsynlig at den økende mengden av engelske importord skal kunne ”utrydde” norsk språk.

### **2.4.2 Domenetap**

Den virkelige trusselen mot norsk språk ligger i at norsk taper domener til engelsk. Med domenetap menes en utvikling der engelsk (eller et annet fremmedspråk) erstatter norsk innenfor et bestemt område i samfunnet, f.eks. høyere utdanning. I det øyeblikk norsk ikke lenger er i bruk i domenet, er domenetapet et faktum (*Norsk i hundre!* 2005:15). Nordmenn

---

<sup>5</sup> Undersøkelsen viser imidlertid at det er stor forskjell på redaksjonell tekst og annonsetekster. Mens frekvensen var ca. 0,8 % i redaksjonell tekst, var den over 3 % i annonsetekster.

blir i dag utsatt for en god del engelsk i sitt daglige liv og virke: på jobb, i fritida og ikke minst i løpet av skolegangen. Engelsk språk har altså fått fotfeste på de fleste områder i samfunnet, men det er først og fremst innenfor domener som næringslivet, høyere utdanning og underholdning at engelsk har fått en særlig stor plass.

Det blir ofte hevdet at språkutviklingen innenfor deler av næringslivet kan true det norske språksamfunnet (Akselberg 2002:111). Det finnes nemlig i dag flere bedrifter og virksomheter som bruker engelsk både skriftlig og muntlig i større eller mindre grad til ekstern og intern kommunikasjon. Dette gjelder særlig for internasjonale foretak med britiske eller amerikanske eiere, men også noen nordiske og norske selskap har engelsk som konsernspråk. Likevel er denne delen av næringslivet en nokså avgrenset sektor og et lukket språklig domene, slik at bruken av engelsk i disse bedriftene ikke vil ha særlig stor innvirkning på den allmenne språklige utviklingen i Norge (ibid.).

Innenfor høyere utdanning har det i de siste årene blitt vanligere å publisere artikler og avhandlinger på engelsk. Det er ulike motiv og årsaker som ligger bak valget av engelsk som publiseringsspråk. Mange av grunnene er praktiske og instrumentelle, men også faktorer som ambisjoner og lønnsomhet gjør at mange velger å skrive på engelsk (Ljosland 2004:1). Også innenfor undervisningsdelen av høyere utdanning introduseres engelsk mer og mer, både i form av pensumlitteratur og rene engelskspråklige undervisningstilbud. Dette kommer av mangel på god norsk faglitteratur og en ellers økende grad av internasjonalisering. Likevel er det stort sett et krav om passiv kompetanse i engelsk som gjelder for studentene. Et spørsmål som kommer opp når det gjelder bruk av engelsk i høyere utdanning, er hvorvidt det forringer kvaliteten på utdanningen og forskningen (Hjort-Larsen 2003). En annen risiko er at norsk språk opphører å være en kulturbærer dersom utdanning og forskning foregår på engelsk. Imidlertid er engelsk språk i dag nødvendig i mange sammenhenger innenfor høyere utdanning, og derfor blir det ekstra viktig å ivareta norsk språk på dette området. Norsk er nemlig nødvendig for forvaltningen, for formidling av forskning, for den allmenne folkeopplysning og for den demokratiske dialogen med allmennheten (ibid.). Selv om engelsk har en forholdsvis stor plass innenfor dette domenet, utgjør likevel ikke bruken av engelsk innenfor høyere utdanning ennå noen alvorlig trussel for det allmenne norske skrift- og talemålet (Akselberg 2002:112).

Underholdningsdomenet eller populærkulturen er i dag svært påvirket av engelsk språk og kultur. Det viser seg i konsumet av store mengder engelske tekster og produkter, f.eks. filmer, popmusikk og TV-program (Johansson 1992:66). Likevel finnes det innenfor underholdningsdomenet et kvalitetsmessig godt norsk alternativ. Norsk film har i de siste årene fått et større publikum etter utgivelsen av flere kritikerroste filmer som f.eks. *Detektor*, *Uno* og *Elling*. I tillegg lages det mer og bedre norsk film enn tidligere.<sup>6</sup> Engelskproduserte TV-program får gjerne sin egen norske variant, og det lages fortsatt musikk på norsk. For eksempel rapper grupper som Carpe Diem og Tungtvann på norsk, sistnevnte til og med på nordnorsk dialekt, og de er i dag store på det norske musikkmarkedet. I tillegg kan jeg tilføye at de tre mest solgte platene i Norge i oktober 2006 var norskspråklige.<sup>7</sup> Rollespilldomenet, som er en del av underholdningsdomenet, er heller ikke utelukkende engelskspråklig. Det er riktignok et stort innslag av engelsk i rollespill, men også her har det kommet særnorske produkter (jf. kap. 1.2). Dermed er ikke underholdningsdomenet slik det framstår i dag, truet av domenetap til engelsk (Akselberg 2002:112). Utfordringen innen dette domenet er imidlertid å opprettholde et godt norskspråklig tilbud som kan konkurrere med det fremmedspråklige, altså engelske, tilbudet (*Norsk i hundre!* 2005:85).

Hittil er altså ingen domener gått tapt til engelsk, men enkelte domener er inne i en prosess der engelsk i økende grad vinner innpass. På sikt kan dette føre til domenetap. I disse domenene må målet derfor være parallellspråklighet (Kristoffersen 2005:3). Parallellspråklighet innebærer at vi velger norsk i alle situasjoner der bruk av andre morsmål av kommunikasjonsmessige hensyn ikke er mulig og der et fremmedspråk ikke er nødvendig for å kommunisere (*Norsk i hundre!* 2005:40). Dette betyr at innenfor domener som høyere utdanning, næringsliv og underholdning, må norsk velges når det er mulig. For eksempel bør man velge norske pensumbøker hvis det finnes et godt norsk tilbud, og dersom alle til stede i møterommet i bedriften er nordmenn, bør møtet foregå på norsk. Johansson (1992:82) påpeker at engelsk er et *must* i Norge i dag, og at det ikke er tvil om hvilket gode engelsk utgjør for det norske samfunnet. Likevel understreker han viktigheten av å ta vare på det norske språket. For å kunne sikre framtida til norsk språk vil det derfor være viktig å skaffe seg mer kunnskap om engelsk i norsk språk og samfunn.

---

<sup>6</sup> I artikkelen "Norsk film går strålende" av Helge Matland i *Bladet Tromsø* 31. oktober 2006, blir det slått fast at 2006 har vært et godt år for norsk film. Man opplever for tiden en stadig sterkere strøm av norske filmer, og filmskaper Bård Breien påpeker at populariteten til norsk film antakelig kommer av at den formidler en virkelighet som er litt nærmere oss enn den som presenteres av for eksempel amerikanske filmer.

<sup>7</sup> Se Pedersen: "Norsk på norsk selger" i *Nordlys* 28. oktober 2006.

## 2.5 Engelsk ovenfra og engelsk nedenfra

Det er en vanlig oppfatning at ungdom bruker mye engelsk når de prater, og at engelsk er en viktig del av ungdomskulturen. Ungdom er opptatt av popmusikk, sport, mote, data og nye medier, dvs. områder med sterk påvirkning fra engelsk (Johansson & Graedler 2002:132). Disse produktene og aktivitetene er i stor grad rettet mot den yngre delen av befolkningen, og bruk av engelsk blir ofte oppfattet som tøffere og kulere enn tilsvarende bruk av norsk (Uri & Simonsen 1991). Ungdom lærer seg altså ikke bare engelsk på skolen, men også gjennom ulike fritidsaktiviteter (Gunnarsson 2005:219). Dette fører til at det engelske språket representerer noen kulturelle verdier (og et gruppefelleskap omkring disse verdiene) som ungdommene identifiserer seg med, og når de snakker sammen, kommer dette til uttrykk. Kodeveksling til engelsk vil dermed være et generelt aspekt ved ungdomsspråket (Preisler 1999:235). Følgelig er det mulig å snakke om ulike krefter som fremmer engelsk i Norge.

Bent Preisler hevder i boka *Danskerne og det engelske sprog* (1999) at suksessen til engelsk ligger i at språket blir spredt både ”ovenfra” og ”nedenfra”. Ifølge han er innflytelsen *ovenfra* de språkferdigheter i og holdninger til engelsk vi får via utdanningssystemet og den internasjonalt orienterte forretningsverdenen, mens innflytelsen *nedenfra* er den folkelige bruk av engelsk blant dansker som skyldes den høye statusen det engelske språket har fått som verdisymbol i forbindelse med utbredelsen av de anglo-amerikanske subkulturene (1999:225).<sup>8</sup> I sin undersøkelse av språkholdninger i subkulturer som ”hip-hop”, ”computere”, ”rockmusikk”, ”dødsmetal” og ”amatørradio” viser Preisler hvordan bruken av engelsk (i form av lån, kodeveksling, kodeblanding etc.) går inn som viktige element i gruppenormen, og hvordan subkulturene bruker språket til å skape et identitetsfelleskap (Brunstad 2002:100).

Preislers forståelse av subkulturer bygger på sosiologen Kjeld Høgsbros systematiseringer som Høgsbro selv gjør rede for i kapitlet ”Subkulturen og det engelske sprog: indledende overvejelser” (Preisler 1999:114). Ifølge Høgsbro kjennetegnes subkulturer av det følgende:<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Preislers bok beskriver engelsksituasjonen i Danmark, men selv om de sociolingvistiske og språkpolitiske forholdene i Danmark og Norge ikke er identiske, vil de språklige forholdene han beskriver, være relevante for den norske språksituasjonen (Preisler 2004:27). Imidlertid kan det stilles spørsmål ved om subkulturene i Norge er like utviklet som i Danmark. Norge er tross alt et lite land langt borte fra de ulike kulturelle sentrene.

<sup>9</sup> Etter Preisler (1999:119-120) og Brunstad (2002:101).

1. Subkulturen er ikke lokalisert i forhold til tid og sted, men er organisert rundt betydningssystem som kommer til syne gjennom stil, f.eks. klær og språk, og aktivitet.
2. Subkulturen er preget av anonymitet, dvs. at det enkelte menneskes relasjon til subkulturen ikke er knyttet til vedkommende som person, men til vedkommendes mestring av det subkulturelle betydningsuniverset. En subkultur er altså ikke personavhengig slik en vennegjeng er det.
3. Viktig for selvbildet i subkulturene er fortellinger med en erobringshistorie. Disse historiene handler ofte om framveksten av subkulturen, og om hvordan en undertrykt gruppe erobrer et rom i forhold til resten av samfunnet.
4. I subkulturen blir måten individene erobrer posisjonen sin på, framstilt som en individuell dannelseshistorie der individet lærer å mestre subkulturens stil.
5. Subkulturen er organisert med en kjerne, som består av de som har internalisert subkulturens språk og tankeverden. Utenom denne kjernen skapes en sone hvor mestring av språk og tankeverden til dels kan kompenseres via mestring av stilelementer. Et individs posisjon i subkulturen avhenger dermed av hvor godt det mestrer deler av stilrepertoaret.

Disse fem kjennetegnene gjør at subkulturene framstår som smidigere, åpnere og mer effektive enn personavhengige miljø, noe som muligens gjør subkulturene velegnet til å fremme engelsk språk nedenfra.

I de fem subkulturene Preisler studerer, spiller anglo-amerikanske verdier og engelsk språk en viktig rolle. Subkulturene utgjør alle en variant av en opphavskultur som er internasjonal, med røtter primært i USA. Språklig karakteriseres disse subkulturene av en stadig kodeveksling til engelsk, og denne kodevekslingen ser Preisler på som uttrykk for et identitetsvalg og verdivalg som også markerer tilhørighet og lojalitet til opphavskulturen. Ettersom subkulturene legger til grunn et ideal som er plassert i det anglo-amerikanske samfunnet, får engelsk en særlig identitetsskapende funksjon. Preisler argumenterer videre med at fordi subkulturene har stor allmenn prestisje blant ungdom og på grunn av at engelskpresstet "ovenfra" faller sammen med engelskpåvirkning "nedenfra", vil engelskbruken hos ungdommene i subkulturene påvirke allmennspråket. For eksempel hevder han at ungdomsspråket påvirker media og ikke omvendt: "De danske mediers og reklamers brug af engelsk forudsætter i hovedsagen en sproglig udvikling som allerede *har* fundet sted i de

unges talesprog” (Preisler 1999:233). Samtidig illustrerer dette sitatet hvordan samfunnsinstitusjoner kan tjene penger på subkulturene. Ved å utnytte subkulturelle stilelementer for økonomisk vinning er de med på å gjøre subkulturen mer allmenn. Subkulturenes stilelementer, ikke minst de språklige, blir dermed verdisymboler også for en bredere og eldre krets i befolkningen, noe som fører til at de blir elementer i flere befolkningsgruppers livsstil (Preisler 2004:29).

Endre Brunstad (2002:103) er imidlertid kritisk til Preislers påstand om at ungdomsspråket påvirker allmennspråket. Han påpeker at flere subkulturer i dag har vendt seg fra den ensidige anglo-amerikanske tilnærmingen. For eksempel gir det norske bandet Tungt vann rappmusikken en norsk referanseramme ved å rappe på (nord)norsk om en norsk virkelighet.<sup>10</sup> Videre trekker Brunstad fram at den tilsynelatende utstrakte bruken av ungdomsspråk i mediene som regel er knyttet til såkalt ungdomsstoff. Dersom man ser nøyer på norske avisers bruk av en mer ungdommelig språkstil, vil denne være avgrenset til artikler og bilag rettet mot ungdom. Det er dermed ingen garanti for at ”dagens ungdomsspråk vert morgondagens vaksenspråk” (Brunstad 2002:104). Derfor kan det være grunn til å sette spørsmålstegn ved Preislers påstand om at engelskpåvirkning ”nedenfra” vil påvirke allmennspråket.

Likevel finner jeg det relevant å undersøke bruken av og rollen til engelsk innenfor en subkultur i Norge, nemlig rollespillkulturen. Flertallet av rollespillene er av angloamerikansk opphav, og det er dermed sannsynlig at det inngår mange engelske ord og uttrykk og mye engelsk terminologi i spillsituasjonene. Det vil være interessant å se hvordan og hvorfor engelsk brukes innenfor denne subkulturen og om dette samsvarer med bruken av engelsk i de danske subkulturene. Kanskje kan det også være mulig å spekulere i om engelskbruken i rollespill utøver en innflytelse ”nedenfra”.

---

<sup>10</sup> Tungt vann ble 14. februar 2007 intervjuet i NRKs program Lydverket. Der fastslo medlemmene av gruppa at det er umulig for dem å rappe om heimbrent og nordnorske bygdefester på engelsk.

## 3 Teoretisk tilnærming: Kodeveksling og lån

### 3.1 Språk i kontakt

Den enkleste definisjonen på språkkontakt er bruken av mer enn ett språk på samme sted til samme tid (Thomason 2001:1). Dette er imidlertid en altfor vid definisjon ettersom det er mulig å tenke seg situasjoner der to språk blir snakket på samme sted til samme tid uten at språkene kommer i kontakt med hverandre. For eksempel vil det i ei studentkantine kunne snakkes engelsk ved et bord og norsk ved et annet uten at dette fører til språkkontakt. Det er derfor nyttig å føye til at språkkontakt som oftest involverer direkte interaksjoner mellom grupper av språkbrukere der i hvert fall noen snakker mer enn ett språk innenfor et spesielt avgrenset geografisk område (ibid:3). Språk kommer for øvrig i kontakt overalt i verden. Det finnes ingen bevis for at noen språk har utviklet seg i total isolasjon fra andre språk. Likevel vil språkkontakten oppleves som mer intens på enkelte steder til enkelte tider (ibid:9).

I språkhistoriske framstillinger blir det pekt på at ikke noe språk har påvirket norsk i den grad som lågtysk gjorde i hansatiden, dvs. på 1300- og 1400-tallet (Jahr 1994:23). Det har resultert i at en stor del av det norske leksikonet har lågtysk opphav. I dag opplever Norge igjen en intens språkkontaktperiode i og med at kontakten mellom norske språkbrukere og engelsk språk er betydelig. Språkkontakt resulterer i mange ulike lingvistiske og språksosiale fenomener. Disse spenner over alt fra leksikalske lån til dannelsen av nye språk (Winford 2003:2). Mellom disse to ytterpunktene finner man en rekke mulige språkkontaktfenomen som innebærer varierende grad av påvirkning fra et språk på det andre. Winford (2003:11) påpeker at man generelt kan skille mellom tre ulike språkkontaktsituasjoner: de som innebærer *språkbevaring*, de som medfører *språkskifte*, og de som fører til *dannelsen av nye språk*. Ut fra den kunnskapen vi i dag har om engelsk påvirkning på norsk språk og samfunn, kan vi anta at kontaktforholdet mellom norsk og engelsk tilhører den første kategorien.

Språkkontakttilfeller som faller inn under kategorien *språkbevaring*, innebærer varierende grad av påvirkning på leksikonet og strukturen til ei gruppes opprinnelige språk fra det språket gruppa kommer i kontakt med. Denne typen påvirkning refereres ofte til som lån (borrowing). Det er viktig å understreke at det i denne sammenhengen er språkbrukerne selv som innfører de fremmede elementene i språket sitt. Det opprinnelige språket beholdes og vedlikeholdes, men det vil også forandres som følge av inntaket av fremmede, språklige

element (Winford 2003:12). Også mer eller mindre stabile tospråklige språksamfunn der ulike former for språkblanding eller språkveksling er vanlig, vil havne i denne kategorien.

### 3.2 Tospråklighet i Norge

Språkkontakt fører uvilkårlig til tospråklighet (Appel & Muysken 1987:1). Vanligvis skiller man mellom to typer tospråklighet: tospråklighet på samfunnsnivå og tospråklighet på individnivå.<sup>11</sup> Hamers & Blanc (2000:6) definerer tospråklighet på samfunnsnivå (bilingualism) som ”the state of a linguistic community in which two languages are in contact with the result that two codes can be used in the same interaction and that a number of individuals are bilingual”. Ut fra denne forholdsvis vide definisjonen kan man hevde at nesten alle samfunn er tospråklige selv om de kan være ulike med hensyn til grad av og type tospråklighet (Appel & Muysken 1987:2). Norge er et tospråklig samfunn på flere måter. Landet har mange minoritetsgrupper som har et annet morsmål enn norsk, og det aktuelle språket brukes i de fleste sammenhenger i dagliglivet. I tillegg blir engelsk brukt med stor selvfølgelighet på flere områder av norsk samfunnsliv, noe som fører til at de språkbrukerne som er i kontakt med disse domene, må ha en forholdsvis høy grad av kompetanse i engelsk.

Individuell tospråklighet (bilinguality) definerer Hamers & Blanc (2000:6) som “the psychological state of an individual who has access to more than one linguistic code as a means of social communication”. De fleste nordmenn har i dag store kunnskaper i engelsk og behersker det engelske språket såpass godt at man kan snakke om tospråklighet. Imidlertid avhenger dette av hvilken avgrensning av tospråklighetsbegrepet man legger til grunn (Engen & Kulbrandstad 2004:25). Definisjonene av tospråklighet er nemlig mange, og spenner fra det å ha morsmålskompetanse i to eller flere språk, til det å ha et minimum av kunnskap i et annet språk i tillegg til morsmålet. Leonard Bloomfield, et stort navn innenfor lingvistikken i det forrige århundret, er et eksempel på en som hevder det første ytterpunktet. Ifølge han må en som er tospråklig ha ”native-like control of two or more languages” (etter Appel & Muysken 1987:2). På det andre ytterpunktet finner vi lingvister som mener at man er tospråklig dersom man behersker minst én av de fire språklige ferdighetene, lese, lytte, snakke eller skrive, på

---

<sup>11</sup> Ofte brukes begrepene *tospråklig* og *tospråklighet* også om situasjoner der mer enn to språk er involvert. Følgelig hadde det vært riktigere å bruke begrep som *multilingualisme* eller *flerspråklighet* (Appel & Muysken 1987:3). Jeg vil hovedsakelig bruke termene *tospråklig* og *tospråklighet*, siden jeg undersøker en samtalesituasjon der bare to språk er involvert. Likevel vil jeg også i noen tilfeller der jeg antyder at mer enn to språk kan være involvert, bruke termene *flerspråklig* og *flerspråklighet*.



det ene språket. Med andre ord vil det være nok å bare ha passiv kompetanse i et annet språk enn morsmålet (Appel & Muysken 1987:3, Engen & Kulbrandstad 2004:26). Den norske lingvisten Einar Haugen (1953:6-7) legger seg mellom disse ytterpunktene:

Bilingualism may be of all degrees of accomplishment, but it is understood here to begin at the point where the speaker of one language can produce *complete, meaningful utterances* in the other language. From here it may proceed through all possible gradations up to the kind of skill that enables a person to pass as a native in more than one linguistic environment.

Ut fra Haugens definisjon av tospråklighet vil de aller fleste nordmenn være tospråklige i engelsk og norsk. Engelsk ble obligatorisk fag i norsk grunnskole på 1960-tallet, og siden den gang har de aller fleste elevene fått minst fem–seks års engelskopplæring (Engen & Kulbrandstad 2004:25). I tillegg har mange fått ytterligere undervisning i språket i den videregående skolen. Dermed må man anta at flertallet av nordmenn kan produsere fullstendige og meningsfulle ytringer på engelsk. Likevel er det nok et fåtall nordmenn som har ”native-like control” i engelsk.

### 3.3 Kodeveksling

Hos mange norsktalende dukker det stadig opp engelske ord og uttrykk i samtaler som ellers foregår på norsk. Dette kalles *kodeveksling*, og ifølge Jahr (1994:30) er dette et vanlig fenomen som følger i kjølvannet av en typisk språkkontaktsituasjon. Kodeveksling defineres vanligvis som bruken av flere språk, eller koder, i samme samtale eller innenfor samme ytring (Aarsæther 2004:15). Kodeveksling er utbredt i alle sammenhenger hvor mennesker som kan flere språk eller flere varieteter av samme språk, kommuniserer med hverandre (Engen & Kulbrandstad 2004:65).<sup>12</sup> Likevel ble ikke kodeveksling satt på den språkvitenskaplige dagsorden før i 1970-årene da det ble publisert flere studier om temaet. Mest kjent av disse er Blom & Gumperz’ studie av kodeveksling på Hemnesberget i Norge. I artikkelen ”Social meaning in linguistic structures: Code-switching in Norway” fra 1972 skildrer de hvordan innbyggerne på Hemnesberget veksler mellom to varianter av norsk: den lokale dialekten på Hemnesberget i Nordland og et mer standardpreget talemål.<sup>13</sup> Hovedsakelig skiller Blom &

---

<sup>12</sup> I litteraturen om kodeveksling finnes det mange ulike definisjoner og avgrensinger av emnet (Røyneland 2003b:47). Mens noen forskere bare regner veksling mellom to ulike språk som kodeveksling, inkluderer andre også veksling mellom ulike dialekter og register. I avhandlingen bruker jeg kodeveksling i betydningen veksling mellom to ulike språk, norsk og engelsk, men jeg utelukker ikke at kodeveksling også kan brukes om veksling mellom dialekter og register etc.

<sup>13</sup> I litteraturlista står Blom & Gumperz’ artikkel oppført med norsk tittel.

Gumperz mellom to typer kodeveksling, metaforisk og situasjonell veksling. I dette ligger det at folk veksler språk alt etter situasjon, emne og rollerelasjon (Røyneland 2003b:45). Studien til Blom & Gumperz har i de seneste årene blitt kritisert av Brit Mæhlum (1996). Hun hevder at det språklige tilhøvet Blom & Gumperz skildrer, ikke kan være beskrivende for noe norsk lokalsamfunn. Mæhlum slår fast at Blom & Gumperz rett og slett har konstruert og beskrevet en teoretisk modell over Hemnesberget som språksamfunn. Denne modellen er basert på bestemte teorier om den sosiolingvistiske strukturen i to- og flerspråklige samfunn og en generell kunnskap om norske sosiale forhold. Dessuten påpeker Mæhlum at empirien i undersøkelsen er basert på utilfredsstillende og angripelige premisser både i forhold til teoretiske så vel som metodologiske prinsipper (1996:749,760).

Selv om det kan settes spørsmålstegn ved om det faktisk foregår en reell veksling mellom lokalt talemål og en nasjonal standard i Blom & Gumperz' undersøkelse, er det et faktum at studien deres var avgjørende for å sette fokus på kodeveksling som eget forskningsfelt innenfor tospråklighetsforskningen (Aarsæther 2004:15). I løpet av de siste tretti årene er det publisert flere studier av kodeveksling. Et tilsynelatende fellestrekk ved dem er at de tar for seg flerspråklige samfunn; f.eks. har Carol Myers-Scotton (1993, 2002) i flere år undersøkt kodeveksling mellom swahili, engelsk og ulike stammespråk i Afrika. Det ser imidlertid ut som om det er gjort få eller ingen undersøkelser av kodeveksling i samfunn der det i større eller mindre grad veksles mellom det nasjonale språket og et fremmedspråk (jf. veksling mellom norsk og engelsk i Norge).

Aarsæther (2004:15) påpeker at det bare er gjort et fåtall studier av kodeveksling i Norge fram til i dag, noe som kan virke overraskende ettersom samisk og norsk lenge har eksistert side om side i landet. Noen norske arbeider om kodeveksling der norsk er involvert som ett av språkene, er Lanzas studie av engelsk-norsk kodeveksling blant småbarn (1990), Guldals avhandling om tospråklige engelsk-norske barns kodeveksling (1997), Türkers avhandling om tyrkisk-norske ungdommers kodeveksling (2000) og Aarsæthers egen avhandling om kodeveksling i samtaler mellom pakistansk-norske tiåringer. I tillegg er det også gjort undersøkelser av svensk-norsk kodeveksling (Aarsæther 2004:15). Så vidt jeg vet er det ikke

tidligere foretatt undersøkelser av kodeveksling mellom norsk og engelsk hos nordmenn som har norsk som førstespråk og engelsk som fremmedspråk.<sup>14</sup>

Det var lenge en utbredt oppfatning at kodeveksling skyldtes mangelfulle ferdigheter i det ene språket hos den tospråklige. I den grad kodeveksling var beskrevet før 1970-årene, ble vekslingen sett i lys av Uriel Weinreichs berømte utsagn om idealutgaven av en tospråklig som mestrer flere språk, men som passer på å holde dem atskilt (etter Aarsæther 2004:16):

The ideal bilingual switches from one language to the other according to appropriate changes in the speech situation (interlocutors, topics etc.), but not in an unchanged speech situation, and certainly not within a single sentence.

Det banebrytende i Blom & Gumperz' studie var at de ved å skille mellom situasjonell og metaforisk kodeveksling, presenterte en ny tilnærming til fenomenet som viste at tospråklige også vekslet språk når faktorer som situasjon og samtalepartnere var konstant. Dermed brøt de radikalt med Weinreichs syn (ibid:17).

### **3.3.1 Ulike typer kodeveksling**

I dag er forskning på kodeveksling en integrert del av både det sosiolingvistiske fagfeltet og tospråklighetsfeltet. Kodeveksling blir ikke lenger sett på som et uttrykk for manglende språkkompetanse, men studert som et eget språkkontaktfenomen.<sup>15</sup> Det er vanlig å skille mellom tre ulike typer kodeveksling, nemlig *taggveksling*, kodeveksling mellom setninger eller taleturer, såkalt *intersentensiell veksling* og setningsintern kodeveksling, også kalt

---

<sup>14</sup> Med *førstespråk* menes en persons muntlige, eventuelt også skriftlige, hovedspråk. Vanligvis vil dette være det språket personen har lært først, bruker mest og er nærmest knyttet til følelses- og identitetsmessig. Termene *morsmål* og *førstespråk* brukes ofte synonymt (Engen & Kulbrandstad 2004:27). *Fremmedspråk* betegner et språk som ikke er førstespråk til en person, og som vedkommende lærer eller har lært utenfor miljøer hvor det er i allmenn bruk som dagligspråk. *Andrespråk* derimot betegner som oftest et språk som en person ikke har som førstespråk, men lærer eller har lært i et miljø der det er i allmenn bruk som dagligspråk. I avhandlingen vil jeg anse termene morsmål og førstespråk som synonymer, men jeg vil IKKE bruke termen andrespråk som en fellesbetegnelse på andrespråk og fremmedspråk slik det gjøres i enkelte tilfeller (ibid.).

<sup>15</sup> Noen forskere opererer også med begrepet *kodeblanding* (code-mixing). Imidlertid bruker de ulike lingvistene begrepet forskjellig. Hamers & Blanc (2000:270) bruker kodeblanding om det språkkontaktfenomenet der en bruker av et språk, Lx, overfører element eller relger fra et annet språk, Ly, til Lx på alle lingvistiske nivå. Dette blir av andre forskere kalt interferens. Auer derimot ser ut til å bruke kodeblanding om en type kodeveksling som er tappet for mening sett fra språkbrukernes side (se også kap. 3.5). Kodeblanding er ifølge Auer preget av hyppig bruk av engangslån fra det andre språket i tillegg til at man bruker element fra dette språket til å erstatte eller ekskludere element fra det opprinnelige språket (Aarsæther 2004:38). Atter andre holder kodeblanding for å være "sådan blanding [sic] som sker innom en och samma sats" (Börestam & Huss 2001:75). Jeg vil i denne avhandlingen ikke gå nærmere inn på kodeblanding, siden jeg anser de engelske innslagene i rollespill samtaler som et klart uttrykk for kodeveksling.

*intrasentensiell veksling*.<sup>16</sup> Den første kodevekslingstypen opptrer ofte som korte innskudd i eller påheng til setninger, såkalte tagger. Innskuddene er ikke integrerte i setningsstrukturen og kan dermed lett skytes inn eller henges på uten at det får konsekvenser for den syntaktiske oppbyggingen til setningen. Taggeveksling stiller mindre krav til tospråklige ferdigheter enn andre former for kodeveksling. Eksemplet i (1) viser et tilfelle av denne typen kodeveksling.<sup>17</sup>

- (1) **Sorry**, det var ikkje meininga å fornærme, **you know**.

Den andre typen kodeveksling er, som nevnt, veksling mellom setninger eller taleturer. Dette betyr at man skifter fra det ene språket til det andre i overgangen mellom to setninger eller taleturer. Slik veksling fordrer forholdsvis god beherskelse av begge språk, siden den som kodeveksler må være i stand til å produsere hele setninger på begge språk. Eksemplet i (2) viser veksling fra urdu til norsk mellom to setninger og illustrerer dermed denne formen for kodeveksling:

- (2) Mein kabunga teacher tour per chali gai hai. [=!Latter]. **Smart i hue**  
[oversatt: Eg skal seie at læraren har gått på tur [=!Latter]. Smart i hue]

Den siste typen kodeveksling, setningsintern kodeveksling, er veksling mellom to eller flere språk innenfor en enkelt setning. Innslagene fra et gitt språk i et annet kan være alt fra deler av et ord, hele enkeltord, deler av en frase eller hele fraser. Dette regnes som den mest krevende formen for kodeveksling. (3) – (5) gjengir eksempler på intrasentensiell kodeveksling:

- (3) **wash**-er ansiktet

- (4) du må ta **the first move**, du må ta del og vise interesse i det som skjer

- (5) er det ikke bra at det står sånne **warnings** på **the caps** på bensinstasjonene

Pia Lane (2006:21) viser til at det er vanlig å se den intrasentensielle kodevekslingen som enten *innskutt* eller *alternerende* alt ettersom man ser på samspillet mellom de involverte

---

<sup>16</sup> Redegjørelsen for de ulike typene kodeveksling baserer seg på Røyneland (2003b:48) og Engen & Kulbrandstad (2004:67-68).

<sup>17</sup> Eksemplene på de ulike kodevekslingstypene er hentet fra Røyneland (2003b:49-50).

språkene. Dersom man ser på kodevekslingen som innskutt, antar man at et av språkene inntar en dominant rolle og foreskriver den grammatiske rammen som element fra det andre språket settes inn i. Ser man derimot på kodevekslingen som alternerende, går man ut fra at språkene møtes på likt grunnlag. Hver veksling må da sees på som et fullstendig bytte av kode.

Termene innskutt og alternerende brukes også på en helt annen måte innenfor studiet av kodeveksling. Kodevekslingsforskeren Peter Auer har en samtaleanalytisk tilnærming til kodeveksling og han skiller kun mellom to underkategorier av kodeveksling, nemlig alternerende og innskutt (Aarsæther 2004:44). Dette skillet er knyttet til om vekslingen til det andre språket er strukturelt avgrenset eller ikke, om tilbakevendingspunktet til samhandlingsspråket er forutsigbart eller ikke, og om kodevekslingen inviterer samtalepartneren(e) til å svare på det språket det er vekslet til, eller ikke. Ifølge Auer innebærer en innskutt veksling at språkbrukeren vender tilbake til den "ordinære" koden eller språket etter et visst, forutsigbart punkt, f.eks. etter at et enkeltord eller en enkelt setning på det andre språket er føyd inn i det som i en gitt situasjon kan sies å være samhandlingsspråket. Alternerende veksling derimot er karakterisert ved at varigheten på vekslingen ikke er forutsigbar. Den åpner for, men forutsetter likevel ikke at samtalepartneren(e) kan svare på det samme språket slik at samtalen kan videreføres på et nytt språk (ibid.).

Som vi ser er terminologien omkring kodevekslingsbegrepet noe ulik og til tider overlappende. Røyneland og Engen & Kulbrandstad opererer med tre typer kodeveksling, mens Auer skiller mellom to typer. Slik jeg ser det, er det vanskelig å sammenholde disse to inndelingene. Jeg vil derfor i den videre framstillingen forholde meg til den tredelingen jeg gjorde rede for ovenfor.

### ***3.3.2 Ulike tilnærminger til kodeveksling***

Det er vanlig å skille ut tre ulike interessefokuser i kodevekslingsforskningen (Aarsæther 2004:17). Disse tre utgangspunktene er:

- den grammatiske tilnærmingen
- den sosiokulturelle tilnærmingen
- den interaksjonelle tilnærmingen

Som regel tar de ulike språkforskerne utgangspunkt i en av de tre tilnærmingene i sine arbeider om kodeveksling. Myers-Scotton skiller seg ut i så måte siden hun både har et grammatisk og et sosiokulturelt fokus i sine undersøkelser av kodeveksling i Afrika (Myers-Scotton 1993, 2002). Jeg vil i det følgende se nærmere på de tre tilnærmingene til kodeveksling siden alle tre vil danne grunnlag for analysen min av vekslingen mellom norsk og engelsk i rollespillmaterialet.

### **3.3.2.1 Den grammatiske tilnærmingen**

Et viktig anliggende for den grammatiske tilnærmingen til kodeveksling er å studere hvordan to eller flere språk interagerer på et grammatisk mikronivå (Aarsæther 2004:17). Det fokuseres på hvilke muligheter og begrensninger som grammatisk sett ligger i slike språkmøter, dvs. hvilke språklige element som kan eller ikke kan føyes sammen og om kodeveksling kan foregå hvor som helst i setningen. Det er særlig de amerikanerne Poplack og Myers-Scotton som representerer denne tradisjonen innenfor kodevekslingsforskningen.

Forskning på kodeveksling med et grammatisk fokus er i hovedsak opptatt av intrasentensiell kodeveksling, dvs. veksling innenfor setningen (Aarsæther 2004:18). Det er først og fremst Carol Myers-Scotton som har gjort seg bemerket innenfor forskningen på setningsintern kodeveksling med sin Matrix Language Frame-model (MLF-model).<sup>18</sup> Utgangspunktet for MLF-modellen er at det i alle tilfeller med kodeveksling antas at det er ett dominerende språk, et såkalt matrisespråk (matrix language). Det andre språket kalles det innføyde språket (embedded language). Det dominerende språket er det språket som danner konstituentrammen for setningen, og MLF-modellen formulerer regler for hvordan dette språket tar imot ord fra det innføyde språket. Det har vært mye diskusjon omkring hvordan man bestemmer matrisespråket. Myers-Scotton har dermed flere ganger sett seg nødt til å utdype og presisere punkter i MLF-modellen, samt gjøre tilføyelser til den (jf. Myers-Scotton 2002). Jeg vil imidlertid ikke gå nærmere inn på denne diskusjonen og MLF-modellen for øvrig, siden jeg ikke vil ha en utpreget grammatisk tilnærming til kodevekslingen mellom norsk og engelsk i rollespill.

### **3.3.2.2 Den sosiokulturelle tilnærmingen**

Dette utgangspunktet for studier av kodeveksling prøver å forklare de underliggende kommunikative prosessene bak tospråkliges valg av flere språk i en samtalesituasjon. Forskere som har en sosiokulturell tilnærming til kodeveksling, er særlig opptatt av

---

<sup>18</sup> Den påfølgende redegjørelsen for MLF-modellen baserer seg på Engen & Kulbrandstad (2004:71).

intersentensiell veksling, altså veksling mellom setninger og taleturer. Det er framfor alt Blom & Gumperz' todeling i situasjonell og metaforisk kodeveksling som har skapt et utgangspunkt for å se kodeveksling både som et resultat av sosiokulturelle strukturer på makronivå, og som et resultat av lokale, interaksjonelle forhold mellom tospråklige i konkrete samhandlings-situasjoner (Aarsæther 2004:19).

Den sosiokulturelle tilnærmingen til kodeveksling er først og fremst videreutviklet av Myers-Scotton i boka *Social motivations for codeswitching* (1993). Arbeidet hennes tar utgangspunkt i sammenhengen mellom tospråkliges språkvalg og sosiokulturelle normer for språkbruk i et gitt språksamfunn (Aarsæther 2004:19). Myers-Scotton hevder at ulike språk i et bestemt samfunn tillegges ulike sosiale og kulturelle verdier, eller sett av rettigheter og plikter (rights and obligations), og at det eksisterer en enighet blant språkbrukerne om disse normene for språkbruk. Dette betyr likevel ikke at bruken av de ulike språkene forholder seg til disse normene. Derfor har Myers-Scotton utviklet en såkalt markerhetsmodell (The markedness model). Formålet med markerhetsmodellen er at den skal forklare språkbrukernes sosio-psykologiske motivasjoner for å kodeveksle (Myers-Scotton 1993:75). Modellen forutsetter at språkbrukerne har en følelse av markerthet i forhold til de ulike lingvistiske kodene som er tilgjengelige i enhver interaksjon. Brukerne velger språk og/eller kode ut fra hvem de prater med og/eller ut fra hvilket forhold de ønsker å skape til den personen (ibid.). Markerhetsmodellen opererer med to hovedkategorier, *umarkert* og *markert* valg av kode. Dersom de ulike kodene, eller språkene, brukes i henhold til de samfunnsgitte normene, er det snakk om *umarkert* valg av kode, noe som vil si at vekslingen mellom språkene er som forventet. I motsatt fall når normene brytes og en språkbruker ikke velger kode eller språk i forhold til det forventede mønsteret, er det et eksempel på *markert* valg av kode eller språk (Aarsæther 2004:19). Myers-Scotton understreker at et individs valg av språk eller kode i en gitt situasjon ikke er determinert eller forhåndsbestemt. Individet kan fritt velge språkkode og gjør det ut fra et kost-nytte-perspektiv (ibid:20). Det vil si at språkbrukeren vurderer språkvalget ut fra hvilke konsekvenser det vil få for han/henne, og ut fra hvilke signaler han/hun ønsker å formidle til omverdenen. For øvrig kan valg av språk eller kode modifiseres og endres innenfor en og samme samhandlingssituasjon (ibid.).

### **3.3.2.3 Den interaksjonelle tilnærmingen**

I årene etter Blom & Gumperz' studie av kodeveksling på Hemnesberget har Gumperz jobbet med å videreutvikle sin tilnærming til kodeveksling gjennom bruk av begrepene

kontekstualisering og kontekstualiseringssignaler (Aarsæther 2004:19). Disse begrepene har etter hvert blitt en viktig komponent i den interaksjonelle tilnærmingen til kodeveksling. Dette er en analytisk tradisjon som har kombinert teori og innsikt fra Gumperz med elementer fra samtaleanalyse (ibid). Internasjonalt er det særlig Peter Auer som er eksponent for denne tilnærmingen til kodeveksling, mens Aarsæther og Guldal er norske forskere som har studert kodeveksling med et interaksjonelt utgangspunkt.

Fokuset på kodeveksling som kontekstualiseringssignal har dreid den interaksjonelle tilnærmingen i samtaleanalytisk retning. Poenget har vært å vise i hvilken grad kodeveksling er forbundet med andre trekk ved samtalsens struktur som turtaking, preferansemarkering, overlapping osv. (Aarsæther 2004:21). Den viktigste forskjellen på den sosiokulturelle og den interaksjonelle tilnærmingen er at førstnevnte hevder at individers språkbruk kan forklares ut fra sosiokulturelle strukturer på makronivå, mens sistnevnte hevder at den meningen som knyttes til bruken av en språklig kode ikke kan defineres på forhånd, men må sees på som noe som genereres lokalt ut fra det som utspilles mellom de tospråklige som samhandler (ibid.). Forskere innenfor den interaksjonelle tilnærmingen påpeker at et sosiokulturelt utgangspunkt for studier av kodeveksling i liten grad fanger opp at kodeveksling i seg selv er en kommunikativ handling i samhandlingssituasjonen. Dette understrekes av at det er påvist flere tilfeller av kodeveksling der det er uvesentlig hvilket språk det veksles til; det er vekslingen i seg selv som er meningsbærende. I slike situasjoner blir poenget for de tospråklige å skape en kontrast til den foregående replikken i samhandlingen, og da blir språkvalget et lokalt anliggende og ikke noe som styres av sosiale mekanismer utenfor samhandlingssituasjonen (ibid:22).

### ***3.3.3 Hvorfor kodeveksler vi?***

Tradisjonelt har kodeveksling, som nevnt, blitt sett på som et resultat av manglende kompetanse hos den tospråklige i ett av språkene. Forskning har imidlertid vist at kodeveksling er en språklig strategi som kan brukes for å skape en viss effekt eller signalisere noe om forholdet mellom samtalepartnerne, eller som en kommunikativ og meningsbærende funksjon i samtalehandlingen (Røyneland 2003b:51-52). Ofte tjener kodevekslingen flere formål samtidig. En vanlig funksjon ved kodeveksling er markering av ulike lag eller perspektiver i et språkhandlingsforløp. Et eksempel på dette er rollelek der barna regisserer og kommenterer leken på ett språk eller en dialekt, mens replikkene sies på et annet språk eller dialekt (Engen & Kulbrandstad 2004:73). I Norge er det f.eks. vanlig at barn kommenterer



leken på sitt talemål, mens de snakker bokmål/østlandsk når de går inn i rollen de spiller ut. Kodeveksling kan også ha en understrekende og forsterkende effekt. Denne effekten oppnås bl.a. gjennom gjentakelse; først kommer budskapet på det ene språket, og deretter gjentas det på det andre (ibid:74).

Myers-Scotton (1993) viser gjennom sin markerhetsmodell hvordan kodeveksling blir brukt som et virkemiddel for å uttrykke fellesskap i bakgrunn og interesser mellom samtalepartnere. Dersom to personer som samtaler oppdager at de har felles morsmål, kan de veksle til dette for å uttrykke felles bakgrunn og tilhørighet. Hun påpeker også at kodeveksling i mange sammenhenger kan fungere som nøytralitetsstrategi. Dersom valg av et språk i en gitt situasjon vil kunne oppfattes som markert, vil kodeveksling fungere som det nøytrale, umarkerte valget. For øvrig vil hyppig kodeveksling i språkbruken til medlemmer av en tospråklig befolkningsgruppe bli en kode i seg selv. Kodevekslingen fungerer da som et slags identitetsmerke som har som hovedmål å signalisere at språkbrukeren føler tilhørighet til flere etniske grupper. De kodeveksler for å signalisere en ”både-og-tilhørighet” (Røyneland 2003b:52, Engen & Kulbrandstad 2004:76). Til slutt er det også verdt å nevne at kodeveksling kan ha en ekskluderende funksjon. For eksempel kan foreldre slå over til engelsk når de ikke ønsker at barna skal forstå hva de snakker om, og minoritetsspråklige elever med felles språklig bakgrunn vil kunne bruke samme strategi dersom de ikke ønsker at læreren skal forstå hva de snakker om (Røyneland 2003b:52). I motsatt fall kan man også kodeveksle for å inkludere noen i en samtale.

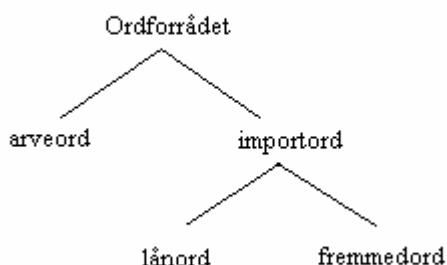
### **3.4 Lån**

*Lån* er en term som beskriver innlemmingen av trekk fra et språk eller en dialekt i et annet språk eller en annen dialekt (Røyneland 2003b:53). Disse trekkene kan være enten ord, syntaktiske eller grammatiske element eller lyder. Lån av ulike slag er en vanlig følge av at språk kommer i kontakt med hverandre; det er naturlig at språk henter inn ordstoff fra andre språk. Ofte kan lån fungere som en tilpasningsstrategi der man tar opp visse ord for å utvide enkelte språklige registre istedenfor å kodeveksle til et annet språk (ibid.). Dersom man ser på språk i et diakront perspektiv, kan man si at alle språk er blandingsspråk i den forstand at store deler av ordtilfanget er lånt inn. I norsk er omtrent 30 % av ordene importord, mens resten er såkalte arveord. Importordene er særlig hentet fra latin, gresk, lågtysk, fransk og engelsk (ibid.). Det er fortrinnsvis lån av ord, såkalte leksikalske lån, som blir følgen av at to

språk kommer i kontakt. Når jeg i det følgende bruker termen lån, vil det være i betydningen leksikalske lån, siden folk i Norge først og fremst har vært uroet over den økte graden av engelske importord de siste femti årene.

### 3.4.1 Lånord i Norge

Innenfor språkvitenskapen er det vanlig å skille mellom *fremmedord* og *lånord* som til sammen kan kalles *importord* (Sandøy 2000:19). Det som ikke er importord, er *arveord*, dvs. ord som har levd i språket så langt tilbake vi kan rekonstruere tidligere språkstadium. Skillet mellom fremmedord og lånord går på om importordet har fått en form som gjør det veltilpasset språklig. *Sjal*, *plog* og *kjeks* er eksempler på lånord. Fremmedord er derimot ikke helt tilpasset norsk språkstruktur (ortografisk, lydlig eller i bøyning), slik at de fremdeles kjennes som fremmede. *Image* er fremmed fordi fonologien og forholdet mellom fonologi og ortografi ikke følger norsk mønster, fordi mange kjenner seg usikre på hvilket kjønn og bøyning ordet skal ha, og fordi noen kanskje har en engelsk vri på uttalen (ibid.). Ordet finnes imidlertid både i *Bokmåls-* og *Nynorskordboka* og må dermed ansees som et norsk ord. Inndelingen av det norske ordforrådet kan illustreres på følgende måte:<sup>19</sup>



**Figur 3-1 Inndeling av det norske ordforrådet**

Grensen mellom lånord og fremmedord er ikke lett å trekke opp nøyaktig, og dersom man også går ut fra at det er mulig å ha kodeveksling på ord- og morfemnivå, blir grensetrekkingen enda vanskeligere. Utgangspunktet for å skille lånord, fremmedord og kodeveksling må derfor baseres på hva en regner som del av norsk språkstruktur (Sandøy 2000:20). Dette vil jeg komme nærmere inn på i kapittel 3.5.

<sup>19</sup> Inndelingen er hentet fra Sandøy (2000:19).

Norge har en lang tradisjon for å fornorske importord. Allerede på 1860-tallet vant Knud Knudsen fram med sitt ortofoniprinsipp. Følgen var at unorske bokstaver og bokstavkombinasjoner, som *ph*, *c*, *ch* og *q*, ble byttet ut med mer norske bokstaver, samt at stum *e* ble fjernet (Sandøy 2000:87). Dette prinsippet har blitt fulgt opp i alle språkreformene som kom i løpet av 1900-tallet, i tillegg til at Norsk språkråd (nå Språkrådet) har gjort et omfattende arbeid de siste årene for å fornorske ulike importord ved å tilpasse skrivemåten til det norske lyd- og bøyningssystemet (Røyneland 2003b:54). Dermed har vi i dag et godt system for å integrere importord i norsk. I hovedsak er det to måter å tilpasse lånord til norsk. For det første har vi *fornorsking* som er å bytte ut et utenlandsk ord med et norsk, f.eks. *kollisjonspute* for *airbag*. Begrepet er det samme, men et annet og mer veltilpasset ord blir brukt istedenfor det utilpassete *airbag* (Sandøy 2000:21).<sup>20</sup> Et norsk ord som brukes istedenfor et importord, kalles gjerne for *avløserord*. Avløserord blir også kalt ”indirekte lån” siden begrepet har kommet utenfra, og selve ordet er oversatt eller inspirert av et utenlandsk ord (ibid:22). For det andre har vi *norvagisering* som betyr at man tilpasser importordene til norsk lydverk og ortografi ved å endre på formen. Ved norvagisering blir f.eks. det engelske ordet *juice* fornorsket både gjennom fonetiske endringer, [dʒu:s] til [jʌ:s], og ortografiske endringer, <juice> til <jus>. For øvrig er det ikke nødvendigvis samsvar mellom tilpassing i talemålet og tilpassing i skriftmålet (ibid.).

De kategoriene som oftest og lettest blir lånt inn i et språk, er innholdsord og ord fra de åpne ordklassene, det vil si substantiv, verb og adjektiv (Graedler 1997:2). Det er svært sjelden at funksjonsord blir lånt inn i et språk. Det er mulig å skille mellom fire ulike lånestrategier når det gjelder importord i norsk. For det første har vi *direkte lån* som for eksempel ordet *team*. Her blir skrivemåten enten tilpasset eller ikke tilpasset norsk. For det andre har vi *hybridlån* som betyr at det både er fremmede og hjemlige element i ordet, jf. *grapefrukt*. For det tredje har vi *indirekte lån* eller oversettelseslån som består av hjemlige element, men der et fremmedord er forbilde (jf. avløserord). Eksempel på slike ord er *kollisjonspute* og *froskemann* av engelsk *airbag* og *frog man*. Til slutt har vi *pseudolån* som blir brukt om fremmede element som ikke benyttes på den aktuelle måten i det språket man låner fra. Et eksempel er ordet *stressless* som blir brukt som navn på en type stol i Norge, men som betyr ’trykkfri/uten trykk’ på engelsk.

---

<sup>20</sup> Ifølge Sandøy (2000:21) er et ord veltilpasset når språkbrukere uten språkhistoriske kunnskaper ikke kan avsløre noe om opphavet på grunnlag av bare formen på ordene.

Lånord vil ofte være knyttet til et kulturelt fenomen, og ifølge Røyneland (2003b:54) vil de på linje med andre kulturuttrykk kunne brukes til å markere og holde oppe skillet mellom ulike sosiale grupper og å tydeliggjøre motsetningene mellom samfunnsgrupper. I enkelte ungdomsmiljø, som for eksempel hos skatere, hip-hoppere eller datanerder, vil nettopp det å ha tilgang til en del importord ved siden av andre kulturelle koder fungere som en inngangsbillett til gruppa. Bruken av importord blir dermed en viktig del av gruppas kulturelle identitet. For øvrig kan det stilles spørsmål ved hvor allmenne importordene som brukes i de ulike subkulturene, er. Som jeg var inne på i kapittel 2, påpeker Bent Preisler at subkulturene i undersøkelsen hans var preget av ”konstant kodeveksel til engelsk” (1999:160). Det er likevel bare noen få ord som er så populære at de blir til faste ord i det danske språket (ibid:12). Det er derfor nyttig å se nærmere på hva som skiller lån og kodeveksling, siden dette vil få betydning for innflytelsen engelskbruken i ulike subkulturer vil få på det nasjonale språket.

### **3.5 Kodeveksling vs. lån**

Det å skille kodeveksling fra lån er noe man forholdsvis nylig har begynt å overveie innenfor kodevekslingsforskningen, og bakgrunnen finner vi i uoverensstemmelser mellom forskere som ikke kan enes om hva kodeveksling er (Myers-Scotton 1990:87). Noen forskere reserverer begrepet til å gjelde større språklige enheter, og helst en sekvens av ord, mens andre kaller det kodeveksling også dersom det bare er snakk om enkeltord eller enkeltmorfem fra et språk som blir integrert i et annet språk. Poplack representerer det første synet og vil kalle innskudd på ord- og morfemnivå for lån, mens Myers-Scotton hevder det andre synet og mener det er vanskelig å finne et klart og tydelig skille mellom lån og kodeveksling (Røyneland 2003b:47). Jeg vil i avhandlingen gå ut fra at det er mulig å ha kodeveksling på ord- og morfemnivå, men jeg finner det likevel hensiktsmessig å redegjøre for skillet mellom kodeveksling og lån.

Poplack vektlegger i sine studier et ords fonologiske, morfologiske og syntaktiske integrasjon i det dominerende språket for å kunne kategorisere det som lån eller kodeveksling. Dersom et ord viser alle former for integrasjon, er det et lån, men er det bare integrert på ett eller to av nivåene, er det kodeveksling (Poplack 1980:584, Myers-Scotton 1990:101). Imidlertid blir denne definisjonen problematisk. Mange lånord som er formelt tatt inn i et språk, viser f.eks. liten eller ingen fonologisk integrasjon i mottakerspråket. Et eksempel er det norske

importordet *image*. Det er et etablert lån i norsk, men det har fortsatt en tilnærmet engelsk uttale. Derimot er det både morfologisk og syntaktisk integrert i norsk.

Myers-Scotton (1990:85) definerer skillet mellom kodeveksling og lån på følgende måte: "What distinguishes borrowing structurally from codeswitching is that reproduction is conventionalized so that the embedded language pattern becomes part of the competence of the matrix language". Hun peker også på andre faktorer som skiller lån fra kodeveksling. For det første er lån og kodeveksling forskjellig i og med at lån vanligvis bare krever enspråklig kompetanse. Det er for øvrig usikkert hvor stor tospråklig kompetanse som kreves for å være i stand til å kodeveksle (ibid:102). For det andre vil lån forekomme hyppigere enn kodeveksling. Kodeveksling er en innovasjon fra språkbrukerens side, mens lån er ord som ofte brukes i språksamfunnet og som er kjent for de aller fleste. Imidlertid kan mange kodevekslingsformer være på vei til å bli etablerte importord. Til slutt påpeker Myers-Scotton (1990) at det bare er kodeveksling som kan være sosialt meningsbærende. Ifølge Myers-Scottons markerhetsmodell kan kodeveksling, brukt enten markert eller umarkert i en samtale, si noe om relasjonene mellom samtalepartnerne, brukes som identitetsmarkør eller for å markere sosial tilhørighet, felles bakgrunn og felles interesser. Kodeveksling kan også være en strategi for å markere avstand mellom de som interagerer. Myers-Scotton hevder at lån ikke vil fungere på denne måten siden importordene er fast integrert i det dominerende språket (1990:104).

Også Auer understreker viktigheten av kodevekslingens meningsbærende kraft i samhandlingskonteksten i sin definisjon av fenomenet (Aarsæther 2004:37,39). Det er ikke kodeveksling så lenge man ikke kan vise at veksling mellom to eller flere språk i en samtale er meningsbærende for de involverte. Han påpeker også at jo vanligere kodeveksling er, jo mindre blir den pragmatiske kraften vekslingen har som meningsbærer både i selve diskursen og i relasjon til den ytre konteksten (ibid:38). Myers-Scotton og Auers syn går dermed imot Røynelands, som viser til hvordan importord kan brukes som kulturelle koder for å markere tilhørighet til en subkultur (jf. kap. 3.4.1 eller Røyneland 2003b:54).

Johansson & Graedler (2002:252) legger som Poplack vekt på at lånord som taes opp i norsk, etter hvert integreres i det norske språksystemet. I kodeveksling veksler derimot språkbrukeren mellom to språk, dvs. at han/hun i praksis går over til å bruke et annet språk (engelsk) for en kortere eller lengre periode selv om teksten eller samtalen før og etter foregår

på det første språket (norsk). For øvrig oppsummerer Johansson & Graedler (2002:255) de viktigste forskjellene mellom lån og kodeveksling i følgende modell:

	<b>lånord</b>	<b>kodeveksling</b>
<b>lengde</b>	mest enkeltord og -fraser	ofte lengre uttrykk
<b>frekvens</b>	kan være relativt hyppig i norsk	kan være brukt for første gang i norsk
<b>type element</b>	substantiv, adjektiv, verb, intereksjoner (ingen funksjonsord)	alle slags elementer
<b>uttale</b>	vanligvis tilpasset det norske lydsystemet	ofte (tilnærmet) engelsk
<b>bøyning</b>	ofte norsk bøyning	engelsk bøyning
<b>syntaktisk integrering</b>	fullstendig integrert	ofte "løsrevet", men kan gå inn i norsk setningsbygging

**Tabell 3-1 De viktigste forskjellene mellom lånord og kodeveksling**

Denne oversikten kan være et godt verktøy å bruke når man skal prøve å skille lån og kodeveksling, men man må være oppmerksom på at Johansson & Graedler ikke tar høyde for at kodeveksling også kan foregå på ord- og morfemnivå og at mange engelske importord i norsk fortsatt har en tilnærmet engelsk uttale (jf. *image*). De legger heller ikke et sosialt aspekt til grunn for skillet mellom lån og kodeveksling slik Myers-Scotton gjør.

### **3.6 Teoretisk tilnærming i denne avhandlingen**

Min undersøkelse av engelske innslag i rollespillsamtaler vil bygge på både en grammatisk, sosiokulturell og interaksjonell tilnærming til kodeveksling. Rollespillsituasjonen er en samhandlingssammenheng der to språk, norsk og engelsk, møtes, og dermed oppstår språkkontaktfenomen som kodeveksling og lån. I denne avhandlingen vil jeg se nærmere på disse fenomenene slik de arter seg i denne særskilte samhandlingssituasjonen. Ettersom jeg ønsker å analysere kodeveksling slik den framtrer i en bestemt samtalekontekst, samtidig som jeg undersøker hvordan språkbrukere som har det ene språket som morsmål (norsk) og det andre som fremmedspråk (engelsk), veksler mellom to språk, finner jeg det hensiktsmessig å studere vekslingen mellom norsk og engelsk med ulike utgangspunkt. Mens en grammatisk tilnærming er til hjelp når jeg skal beskrive hvordan de engelske innslagene integreres i norsk, er de to andre tilnærmingene nyttige utgangspunkt når jeg skal forklare og drøfte funksjonen til de engelske innslagene i rollespillsamtalene.

## 4 Metode og materialinnsamling

I dette kapitlet skal jeg gjøre rede for de metodiske valgene jeg har foretatt. Intensjonen min er for det første å plassere avhandlingen i en språkvitenskaplig tradisjon og for det andre å redegjøre for gjennomføringen av feltarbeidet. Hoveddelen av kapitlet er viet til en nøye gjennomgang av de metodene jeg har brukt og til en redegjørelse for og begrunnelse av valg jeg har tatt i løpet av materialinnsamlingen. Veien har i stor grad blitt til mens jeg har gått den, siden jeg flere ganger har vært nødt til å revurdere prosjektet underveis. Jeg mener derfor at en grundig beskrivelse av metoden og de valgene jeg har gjort, er viktig for å underbygge autenticiteten til prosjektet. I tillegg vil det lette etterprøvbareheten og dermed sikre validiteten til undersøkelsen min.

### 4.1 Valg av samtalesituasjon og framgangsmåte

Da jeg luftet ideene mine om å skrive masteravhandling om engelsk påvirkning på norsk språk for et par av medstudentene mine, var det en av dem som mente jeg burde ta en nærmere titt på ”de rollespillfolkene” siden de ”bruker masse engelsk”. Med ”de rollespillfolkene” mente medstudenten min guttene som holder til på Imladris-rommet i kjelleren til Det humanistiske fakultet ved Universitetet i Tromsø. Imladris er en studentforening for folk med ”fantastiske fritidsinteresser”, eller med andre ord en forening for de som er interessert i rollespill, miniatyrspill, fantasy, science-fiction, film og brettspill.<sup>21</sup> Til å begynne med avskrev jeg hele rollespillideen, men etter hvert som jeg leste om engelsk påvirkning på norsk språk og samfunn og ble klar over at jeg ville studere engelske innslag i talespråket til unge nordmenn, tenkte jeg at rollespill kunne være en spennende og interessant innfallsvinkel. Da jeg i tillegg selv observerte at det faktisk svirret med engelske ord og uttrykk blant rollespillerne, var det ingen vei tilbake. Jeg skulle skrive om engelske innslag i rollespill. Spørsmålet var hvordan jeg skulle gjøre det?

Som tidligere nevnt har Bent Preisler (1999) undersøkt bruken av engelsk i fem ulike subkulturer i Danmark. Rollespill har i de senere årene etablert seg som en egen subkultur i Norge (Søderlind 2003:2), og det vil derfor være naturlig å se mitt prosjekt i forhold til Preislers undersøkelse. Til studien sin valgte Preisler ut subkulturer der han antok på forhånd

---

<sup>21</sup> Informasjonen er hentet fra oppslagene utenfor studentforeningen Imladris’ oppholdsrom i kjelleren til Det humanistiske fakultet, Universitetet i Tromsø, og godkjent av lederen for Imladris.

at det engelske språket var et definerende element. Deretter ble forskjellige konkrete grupper og enkeltrepresentanter innenfor subkulturene kontaktet. Preisler brukte det etnografiske intervjuet, altså et ikke-standardisert eller ustrukturert intervju, for å systematisk avdekke informantens kunnskap om og oppfattelse av subkulturen. Dersom det var nødvendig, ble det første intervjuet fulgt opp av ett eller to supplerende intervju med den samme gruppa eller en annen gruppe (1999:21-22). Deretter foretok han en kvalitativ analyse av intervjuene for å avdekke subkulturenes forhold til det engelske språket (ibid:133).

Jeg ønsket imidlertid å studere autentiske spillsituasjoner, siden det ville gi meg det beste grunnlaget for å undersøke hvordan det veksles mellom engelsk og norsk i rollespillsamtaler og drøfte hvilke funksjoner de engelske innslagene har. Derfor var det mer formålstjenlig for meg å gjøre opptak av rollespillsamtaler enn å intervju personer i rollespillmiljøet. Preisler påpeker dessuten at når man velger å intervju representanter for en subkultur, vil det alltid være den enkelte informants versjon av subkulturens livsverden man blir framstilt for. Av den grunn vil man bli presentert for en del nyanser som er individuelle snarere enn generelle for subkulturen (1999:23).

Ettersom mitt prosjekt går ut på å undersøke bruk av engelsk i en spesifikk samtalsituasjon, nemlig rollespillsamtalen, vil lydopptak være den innsamlingsmetoden som er mest effektiv og nyttig. Lydopptak vil gi meg tilgang til informantenes språkbruk slik den faktisk er i rollespillsamhandlingen. Jeg vurderte aldri å benytte meg av video-opptak, siden jeg regnet med at det ville gjøre det vanskeligere å få tak i informanter. I tillegg mener jeg at den visuelle delen av spillet ikke nødvendigvis er av betydning for analysen av de engelske innslagene i rollespillet, selv om den kanskje kunne ha gitt meg en bedre forståelse for og innsikt i det som foregår i løpet av rollespillingen.

Ønsket mitt var å registrere rollespillsamtalene på en måte som førte til at språkbruken ble så naturlig som mulig. Det er et dilemma innenfor sociolingvistikken, og alle lingvistiske undersøkelser, at forskeren ønsker å finne ut hvordan folk snakker når de ikke blir systematisk observert samtidig som datamaterialet bare er tilgjengelig gjennom systematisk observasjon. Dette har Labov kalt "the observer's paradox" (Wardhaugh 2002:18). Spørsmålet er hvordan man skal kunne samle inn objektive data fra den virkelige verden uten at innsamlingsprosessen eller forskeren selv påvirker dataene. Hvis språk varierer i samsvar med f.eks. ulike kontekster, vil også forskerens tilstedeværelse ha en effekt på den variasjonen (ibid:151).



Vissheten om at det man sier festes på lydbånd og skal studeres, kan få mange til å føle seg utilpass. Følgelig vil en situasjon hvor informantene ikke er klar over at det blir gjort opptak av dem, være det ideelle sett fra et forskersynspunkt (Brandsegg 2001:24). Dette vil imidlertid være vanskelig å gjennomføre i praksis, og det kan i tillegg stilles spørsmål ved om det er etisk riktig å gjøre opptak av personer som er uvitende om det. Derfor valgte jeg en metodisk tilnærming som gikk ut på at datainnsamlingen foregikk fullt og helt på spillernes premisser; de valgte bl.a. tid og sted, og de fikk delvis kontrollere opptaksutstyret selv. Jeg valgte å ikke være til stede under rollespillingen, men på tre av opptakene observerte jeg spillingen noen minutt på begynnelsen og slutten av opptaket for å få et inntrykk av hvordan rollespill foregår.

## **4.2 Innsamling av materiale**

I utgangspunktet tenkte jeg å gjøre opptak av tre eller fire ulike grupper som spilte forskjellige rollespill. Jeg hadde i planleggingsfasen av prosjektet gjennomført en mindre studie av engelske innslag i et slags rollespill, som fungerte som en slags forstudie. I denne studien undersøkte jeg bruken av engelsk hos tre unge menn som spilte "Munchkin", et kortbasert rollespill som i stor grad parodierer de egentlige fantasirollespillene. Studien min viste at den høye graden av veksling til engelsk uten tvil har sammenheng med at spillet er på engelsk, og at vekslingen skjer som en følge av nødvendighet siden det mest sannsynlig vil være vanskelig og kanskje også hemmende for spillingen og kommunikasjonen mellom spillerne dersom de skulle oversette spillterminologien til norsk. Videre viste det seg at de engelske innslagene som var av mer allmenn art, hadde preg av språklig lek samtidig som engelskbruken var et resultat av informantenes kjennskap til og ønske om å identifisere seg med en engelskspråklig populærkultur. I tillegg kan noe av engelskbruken oppfattes som del av en felles gruppesjargong.

Ved å studere flere spillgrupper og andre, mer typiske rollespill ønsket jeg å gå i dybden på noen av spørsmålene som kom opp i forstudien min. Særlig gjaldt det spørsmål omkring vekslingen mellom engelsk og norsk samt spørsmål om funksjonen til de engelske innslagene. Nå har det seg imidlertid slik at jeg selv aldri har spilt rollespill. Dermed vet jeg så godt som ingenting om hva det går ut på. På én side kan det være en ulempe siden jeg ikke har noe kjennskap til rollespillmiljøet og til hvordan rollespill foregår, eller hva rollespill egentlig innebærer. På den andre siden vil min "uvitenhet" føre til at jeg kan undersøke rollespill og rollespillsamtalen utenfra, dvs. uten å være innforstått med og ta for gitt subkulturens

språklige stil og omgangsform. En annen ting er at jeg heller ikke visste hva jeg ville finne. På bakgrunn av forstudien forventet jeg at det ville være en forholdsvis høy grad av veksling til engelsk terminologi som følge av at rollespillene stort sett er engelskspråklige, men jeg ventet ikke at opptakene skulle framvise de resultatene de faktisk gjorde.

Da jeg begynte å samle inn data, var jeg innstilt på å gjøre opptak av tre spillgrupper der den ene gruppa skulle være en del yngre enn de andre gruppene slik at jeg kunne se om alder var av betydning for engelskbruken. I tillegg tenkte jeg å gjøre bruk av datamaterialet fra forstudien, siden jeg mente at det var mer å hente der. For øvrig førte det første opptaket jeg gjorde, samt opplysninger fra enkelte av informantene i spillgruppa, til at jeg måtte justere planene mine. Jeg hadde på forhånd bestemt meg for at jeg ikke ville avsløre for informantene hva jeg skulle undersøke. Alt de fikk vite før opptaket, var at jeg skulle gjøre en undersøkelse av rollespill og språk. Da opptaket var gjort, fortalte jeg dem imidlertid hva det var jeg egentlig skulle undersøke, og det var da en av informantene opplyste meg om at de brukte mer engelsk i andre faser av spillet enn den fasen jeg hadde fått opptak av. Jeg bestemte meg derfor for å gjøre et nytt opptak av den samme spillgruppa. Det endte med at jeg gjorde tre opptak av denne gruppa, i tillegg til at jeg fikk gjort et lengre opptak med ei anna spillgruppe. Opptakene jeg gjorde av disse to spillgruppene, viste seg å være så forskjellige at jeg besluttet meg for å konsentrere meg om dem. I tillegg var det vanskelig å få kontakt med ei gruppe som besto av yngre spillere, dvs. spillere i 15–16-årsalderen. Dermed bestemte jeg meg for å droppe ei tredje spillgruppe. Erfaringene jeg har gjort i løpet av datainnsamlingen, tilsier dessuten at en aldersvariabel sannsynligvis ikke er av betydning for bruken av engelsk i rollespill.

For øvrig var det nødvendig å samle inn noe bakgrunnsinformasjon om informantene. Jeg måtte også forhøre meg om rollespill generelt, samt sette meg inn i rollespillingen deres. Jeg tenkte i utgangspunktet at det ville være mulig å skaffe den informasjonen jeg trengte i forbindelse med opptakene, men det viste seg å bli vanskelig. Jeg fikk vite en del om rollespill ved å snakke med noen av informantene i forkant av rollespillingen, men jeg fikk aldri mulighet til å samle inn bakgrunnsinformasjonen jeg trengte. Derfor laget jeg ei enkel spørreliste som jeg fikk informantene til å fylle ut (se vedlegg 3). I tillegg hadde jeg en uformell samtale med spillederen på den ene gruppa der han forklarte meg mer om sin gruppes rollespilling.

### **4.3 Informantene**

For å komme i kontakt med aktuelle spillgrupper henvendte jeg meg til lederen for studentforeningen Imladris. Han satte meg i kontakt med spillederen for ei gruppe som hadde uttrykt interesse for å være med på prosjektet mitt. Lederen for Imladris visste hva det var jeg ønsket å undersøke, men han avslørte ikke dette for spillgruppa han henviste meg til. Som nevnt avslørte heller ikke jeg annet enn at jeg var interessert i å undersøke rollespill og språk første gang jeg kontaktet spillgruppa. Et litt morsomt poeng da jeg først snakket med denne gruppa, var at spilleder litt engstelig spurte meg om det gjorde noe at de snakket en del engelsk. Jeg sa selvfølgelig at det ikke var noe problem.

Den andre spillgruppa fikk jeg høre om via gamle bekjente fra min tid som frivillig på Studenthuset *driv* A/S. Siden jeg kjente flere av spillerne fra før, tok jeg sjansen på å møte opp på det tidspunktet da de vanligvis pleier å spille. Jeg møtte imidlertid bare en av spillerne, derfor jeg tok kontakt med gruppas spilleder for å høre om de ville være med på prosjektet. Spilleder snakket med de andre på gruppa og kontaktet meg deretter før de skulle spille. Denne spillgruppa fikk heller ikke vite hva jeg skulle undersøke før jeg hadde opptaket i boks.

Opptakene jeg gjorde av disse to spillgruppene var, som nevnt tidligere, av en slik art at jeg vurderte det som unødvendig å skaffe flere informanter. Gruppene representerer også, slik jeg ser det, ulike deler av rollespillmiljøet. Subkulturer organiseres etter et mønster der kjernen utgjøres av de som mesterer subkulturens livsverden fullt ut. Utenom kjernen skapes det en sone av folk som bare delvis har tatt til seg subkulturens stilelementer (jf. kap. 2.5). Slik jeg oppfatter de to spillgruppene, vil jeg påstå at Imladris-gruppa tilhører kjernen i rollespillmiljøet, mens Driv-gruppa befinner seg et stykke ut i den sonen som omgir subkulturens kjerne. Jeg vil gi en nærmere beskrivelse av begge spillgruppene for bedre å illustrere dette.

#### **4.3.1 Imladris-gruppa**

Denne gruppa besto av fem gutter da jeg gjorde det første opptaket (informant A–E). Da jeg noe senere kontaktet dem for å gjøre enda et opptak, hadde de fått et nytt medlem (F) slik at gruppa nå har seks medlemmer. Spillgruppa har eksistert i 2–2 ½ år, men ikke alle informantene har vært medlemmer av gruppa like lenge; informant C og F er forholdsvis nye medlemmer. Informantene ble kjent med hverandre hovedsakelig gjennom student-

foreningene Imladris og Ruphus.<sup>22</sup> Det er altså først og fremst informantenes interesse for rollespill som har ført dem sammen. Informant D forteller følgende om hvordan han ble kjent med de andre i gruppa:

Jeg var så heldig å være nabo med en som var medlem av Imladris. Jeg ble med på en kabanje [sic] der jeg møtte de jeg spiller med nå. Jeg føler at jeg møtte rollene deres før jeg møtte personene bak rollene. Vi var alle mer intressert [sic] i å spille spillet enn hvem vi spilte det sammen med. Jeg husker godt at han som ledet spillet presenterte seg for meg første gang nettopp som DM og ikke med navn. Jeg skrev opp hvilken person som spilte hvilken rolle for å huske hva alle het i virkeligheten.<sup>23</sup>

Da opptakene ble gjort, møttes spillgruppa som regel to ganger i uka for å spille rollespill. Vanligvis spiller de rollespill som ”Dungeons & Dragons” (D&D) og ”World of Warcraft” (WoW). I tillegg møtes flere av informantene jevnlig utenom spillkveldene, helst på Ruphus eller hjemme hos en av informantene. Ofte vil samtaleene da dreie seg om rollespill eller andre typer spill. Det er kun informant C som sier han ikke kjenner de andre så godt ennå slik at han ikke er så mye sammen med de andre utenom spillkveldene.

Informantene i Imladris-gruppa er i alderen 21–25 år. De er fra ulike steder i landet, men alle er studenter ved Universitetet i Tromsø, selv om de fleste studerer forskjellige fag. Informantene oppgir mange av de samme fritidsinteressene. Samtlige nevner at de liker å spille dataspill og rollespill på fritiden. Tre av informantene sier også at de liker å lese fantasy- og science fiction-bøker, mens to informanter angir at de er interessert i film. En av informantene sier han driver med undervannsrugby.

I uformell samtale med informantene i forkant av opptakene fikk jeg vite litt mer om deres bakgrunn som rollespillere. Informant E begynte å spille rollespill allerede som 11-åring, men først da han var ca. 14 år, begynte han å spille på engelsk, siden han da var i stand til å lese rollespillbøker på engelsk. Informant E fortalte meg dessuten i forkant av første opptak at han føler at engelsk blir førstespråket hans når han spiller rollespill. Informant B begynte å spille rollespill da han var 17 år. Han fortalte ellers at engelskkunnskapene hans i stor grad er en følge av at han har sett mye på engelskspråklige kanaler på TV, f.eks. tegneseriekanaler og

---

<sup>22</sup> Mens Imladris er en ren spillforening, er Ruphus en mer sosial og generell studentforening. Felles for begge foreningene er at de tilbyr studentsosiale områder med sofaer, bord, mikrobølgeovn og lignende. Både Imladris og Ruphus er derfor svært attraktive rom til bruk ved rollespill. For øvrig samarbeider foreningene ofte om arrangement, som laiv, altså levende rollespill, og filmvisninger (Opplysninger fra lederen av Imladris).

<sup>23</sup> DM er en forkortelse for Dungeon Master, som er ordet rollespillsystemet ”Advanced Dungeons and Dragons” bruker for spilleder (Brånå 1997:Appendiks A).

Discovery Channel. Også de andre medlemmene i spillgruppa har spilt rollespill i flere år. Det er kun informant A som aldri har spilt rollespill før han ble medlem av spillgruppa.

Et av bakgrunnsspørsmålene jeg stilte informantene i spørreskjemaet, handlet om hvor de kommer fra og hvilken dialekt de snakker (se vedlegg 3). Årsaken til at jeg ville ha svar på dette var at jeg håpet det ville hjelpe meg å skille spillerne fra hverandre når jeg skulle transkribere opptakene. Imidlertid førte spørsmålet til at jeg fikk vite at informant C har både norsk og amerikansk statsborgerskap, selv om begge foreldrene er norske. Han har bodd til sammen tre år i USA. Da jeg skulle gjøre det andre opptaket av gruppa, opplyste C meg om at også informant F har amerikansk bakgrunn og/eller statsborgerskap. Selv nevnte ikke F noe om dette, men av de få ytringene han produserer i løpet av opptakene, hører man at han har en utpreget amerikansk aksent. I tillegg nevnte informant C at han bruker å snakke engelsk også utenom rollespillingen, særlig med en russisk kamerat til tross for at vedkommende snakker godt norsk. Samtalene på engelsk kan dreie seg om alt mulig. Informant E nevnte at også han pleier å snakke engelsk med en venn av C, men at samtalene med denne personen stort sett dreier seg om rollespill.

#### **4.3.2 *Driv-gruppa***

Også denne spillgruppa består av seks gutter (informant Q–V). Jeg kjenner til fire av informantene fra den tiden jeg jobbet på Studenthuset *driv* A/S (2000–2004). Så vidt det er meg bekjent, spilte enkelte av informantene rollespill også da, men gruppa har byttet medlemmer flere ganger siden den tid. Med den sammensetningen gruppa har nå, har den eksistert i ca. ni måneder. Informantene kjenner hverandre gjennom frivillig arbeid på studenthuset og ellers gjennom felles venner. Også denne gruppa spiller ”Dungenons & Dragons”, men dette rollespillet har svært mange variasjonsmuligheter slik at rollespillverdenen til Driv-gruppa er svært ulik rollespillverdenene til Imladris-gruppa. Informantene virker litt uenige om hvor ofte gruppa møtes for å spille. Tre av spillerne sier de møtes hver søndag, mens de andre tre spillerne sier at de spiller omtrent tre av fire søndager. Spilleleder understreket for meg at for denne spillgruppa er det sosiale like viktig som selve rollespillingen. I løpet av spillkvelden tar de flere pauser i spillingen i tillegg til at de gjerne bestiller pizza.

Informantene i Driv-gruppa er i alderen 22–28 år, og også de er fra ulike kanter av landet. Fem av informantene er studenter, mens én jobber fulltid. Også de andre har deltidsjobber ved

siden av studiene. Ingen av informantene studerer det samme. For øvrig oppgir alle informantene at de ofte møtes utenom spillkveldene, gjerne på studenthuset. Når det gjelder fritidsinteresser nevner selvfølgelig alle informantene rollespill, men til forskjell fra Imladris-gruppa oppgir disse informantene også en rekke andre fritidsinteresser i tillegg til rollespill, dataspill, bøker og film. Informantene i Driv-gruppa sier de er interesserte i politikk, fotball, snøbrett, musikk, jenter, kafébesøk og idrett generelt. Ingen av informantene nevner noe om at de har en spesiell tilknytning til et engelskspråklig land.

#### **4.3.3 Oppsummering – gruppenes plass i subkulturen**

Som vi har sett, består hver spillgruppe av seks gutter.<sup>24</sup> Informantene er rekruttert fra to ulike steder. Den ene spillgruppa tilhører Imladris som er en studentforening for folk som er interessert i rollespill og lignende, mens den andre gruppa har kommet sammen på eget initiativ uten å tilhøre noen forening eller organisasjon. Informantene er for øvrig på samme alder, kommer fra ulike steder i landet og flertallet av dem er studenter, men i motsetning til Imladris-gruppa oppgir flere i Driv-gruppa at de har jobb i tillegg til studiene. Det som hovedsakelig skiller gruppene, utenom det faktum at Imladris-gruppa tilhører en forening, er hyppigheten av rollespillingen og til en viss grad fritidsinteressene. Imladris-gruppa oppgir at de spiller minst to ganger i uka, mens Driv-gruppa møtes cirka tre ganger i måneden. Når det gjelder fritidsaktiviteter, oppgir Driv-informantene flere og andre interesser enn Imladris-informantene. Slik jeg ser det er det mulig å regne de fritidsinteressene Imladris-informantene oppgir, rollespill, dataspill, lesing av fantasy- og science fiction-bøker, til den samme subkulturen eller det samme domenet. Driv-informantene på sin side oppgir også interesser som jeg vil påstå hører til utenfor denne kulturen. På grunnlag av dette vil jeg hevde at Imladris-gruppa kan sies å tilhøre kjernen i en rollespillkultur, mens Driv-gruppa vil befinne seg et stykke unna kjernen. Dette kan antakelig ha betydning for gruppenes spillestil.

#### **4.4 Opptakene**

I alt har jeg gjort fire opptak av de to rollespillgruppene, tre opptak av Imladris-gruppa og ett opptak av Driv-gruppa. Opptakene av Imladris-gruppa utgjør ca. 3 timer og 37 minutt, mens opptaket av Driv-gruppa er på ca. 2 timer og 10 minutt. Totalt er opptaksmaterialet mitt på omtrent 5 timer og 47 minutt. Opptakene ble gjort på Universitetet i Tromsø og Studenthuset

---

<sup>24</sup> Studentforeningen Imladris har våren 2007 rundt tretti medlemmer. Av disse er tre jenter. Likevel mener lederen for foreningen at det generelt er mange jenter som driver med rollespill. Disse er imidlertid ofte spredd på forskjellige spillgrupper. Derfor vil det være vanskelig å finne rollespillgrupper bestående av bare jenter (Muntlig kommunikasjon, lederen av Imladris).

*driv* A/S i løpet av oktober og november 2006. Opptaksutstyret jeg brukte, var en minidisc-spiller med bordmikrofon. Etterpå ble opptakene overført på cd og nummerert fra 1–4. Når jeg videre refererer til opptakene, vil jeg markere hvilket opptak det er snakk om med O for opptak samt nummeret på opptaket, f.eks. vil O3 stå for opptak nummer 3. Jeg vil i det følgende gi en nærmere beskrivelse av hvert opptak og situasjonen rundt opptakene.

#### **4.4.1 Opptak 1**

Dette opptaket ble gjort på Ruphus' oppholdsrom på Det matematisk-naturvitenskapelige fakultet, Universitetet i Tromsø. På forhånd hadde jeg så vidt snakket med tre av medlemmene i gruppa om hva det var jeg ønsket å gjøre. Gruppa spiller opptil to ganger i uka, og jeg fikk vite at de skulle starte en ny kampanje, dvs. en spillomgang med en ny setting og nye karakterer, med utgangspunkt i "Dungeons & Dragons"-litteraturen den dagen jeg skulle gjøre opptak.<sup>25</sup> Informant E skulle lede denne kampanjen. Når ei spillgruppe starter en ny kampanje, må spilleder forberede seg godt på forhånd. Det er nemlig spilleder som kjenner til settingen, eller spillverdenen, og som har planlagt plottet eller handlingen i kampanjen. Spilleder beskriver det som skjer i fantasiverdenen, spiller bipersoner og beskriver konsekvensene av det spillerne gjør, og han har oversikt over alle regler og forutsetninger som ligger til grunn for kampanjen. I tillegg til denne nystartede kampanjen spiller gruppa en annen kampanje som blir ledet av informant B.

Den ettermiddagen jeg gjorde det første opptaket, skulle spillerne planlegge rollekarakterene sine til den nye kampanjen. Før spillingen kom i gang, snakket jeg med noen av informantene om rollespill generelt. De fortalte meg om den fantasiverdenen de vanligvis spiller i, og jeg ble vist et karakterark som de fyller ut for å holde oversikt over evnene og egenskapene til den karakteren de spiller. Når de spiller, sitter spilleder bak en spillskjerm (gamescreen) slik at de andre spillerne ikke skal se hva han har forberedt til kampanjen. Noe av poenget er nemlig at de ikke skal vite hva som kommer til å skje i fantasiverdenen eller hvem de kommer til å møte. I tillegg har de et spillbrett på bordet som skal illustrere rollespillverdenen og en haug med bøker som de bruker som oppslagsverk. For øvrig handlet mye av samtalen mellom informantene før spillingen kom i gang om rollespill. Jeg fikk inntrykk at de refererte mye til

---

<sup>25</sup> Begrepet *kampanje* er hentet fra det formaliserte rollespillets tidlige forbindelse med miniatyrspill, også kalt krigsspill (wargaming), og betyr en serie sammenknyttede "spillhendelser" som vanligvis foregår i én overensstemmende spillverden der de samme karakterene går igjen hver gang (Brånå 1997:Appendiks A). En kampanje kan være av ulik varighet. Noen kampanjer kan fullføres på en kveld, mens andre kan foregå over en årrekke.

andre spill og kampanjer, enten som de spiller eller har spilt selv, eller til spill og kampanjer de har hørt om.

Jeg hadde på forhånd bestemt meg for at jeg ikke skulle være til stede under spillingen, men at jeg ville møte opp til spillingen for å starte og stoppe opptaksspilleren. På den måten kunne jeg observere deler av rollespillingen. Årsaken var at jeg ville danne meg et inntrykk av hvordan rollespilling foregår. I tillegg ønsket jeg å bli bedre kjent med spillerne, siden det ville være til hjelp når jeg skulle bearbeide materialet. Samtidig ville jeg også få et inntrykk av utenomspråklige faktorer som mimikk og kroppsspråk, noe som nødvendigvis forsvinner på opptakene. Jeg hadde tenkt å innhente bakgrunnsinformasjon om hver av informantene før spillingen kom i gang, men samtalen gled fort og nesten umerkelig over i rollespill slik at jeg bestemte meg for å sette på opptaksspilleren og trekke meg tilbake. Spillerne ble raskt oppslukt av spillet og la knapt merke til at jeg gikk.

O1 er på ca. 75 minutt. Spillerne diskuterer hvilke karakterer de skal være og hvilke egenskaper, våpen etc. de skal ha. Spilleleder (informant E) gir de andre nødvendige opplysninger om fantasiverdenen de befinner seg i, og spillerne må forme karakterene sine slik at de er best mulig rustet til å møte de utfordringene og problemstillingene de vil bli stilt overfor. Ofte samarbeider spillerne om utfordringene de møter, og derfor er det viktig å finne fram til karakterer som utfyller hverandre. Opptaket er preget av en god del diskusjon fram og tilbake mellom spillerne, og det florerer med engelske ord og uttrykk som ser ut til å ha sammenheng med spillet. Da jeg kom tilbake for å hente opptaksspilleren, fortalte informant B at en utenforstående person hadde fungert som en slags diplomat i en av diskusjonene. Jeg var imidlertid ikke i stand til å skille han ut i opptaket. Derfor velger jeg å se bort fra denne opplysningen.

Etter at O1 var gjennomført, fortalte jeg informantene at jeg ønsket å undersøke bruk av engelsk i rollespill. Som tidligere nevnt hadde de på forhånd kun fått vite at jeg var interessert i rollespill og språk. Da de hørte at det var engelsk jeg var interessert i, opplyste de meg om at de bruker mer engelsk når kampanjen er kommet skikkelig i gang. Informantene mener de bruker lite engelsk når de planlegger karakterer.



#### **4.4.2 Opptak 2**

Det neste opptaket er på ca. 65 minutt og ble gjort omtrent to uker etter O1. Som nevnt hadde gruppa fått et nytt medlem siden sist, nemlig informant F. Før rollespillingen kom i gang, fylte informantene ut spørreskjemaet med bakgrunnsspørsmål, og jeg oppdaget da at et av spørsmålene var noe upresist. Derfor forandret jeg spørsmålet før Driv-gruppa skulle fylle ut spørreskjemaet. Som sist satte jeg på opptaksspilleren selv og observerte de første minuttene av spillingen. Spillgruppa visste på dette tidspunktet hva det var jeg ønsket å undersøke, men jeg tror ikke dette har noen innvirkning på materialet. Som under det første opptaket ble informantene også denne gangen raskt oppslukt av spillingen, og det så ikke ut som om de brydde seg nevneverdig om meg eller opptaksspilleren. I tillegg tror jeg at det å bruke engelsk i rollespillsituasjonen er såpass vanlig for informantene at kjennskap til hva jeg ser etter, ikke vil påvirke dem i særlig grad.

Under det andre opptaket foregikk spillingen i sofagruppene som står delvis avskjermet i vestibylen mellom Det humanistiske fakultet og Det samfunnsvitenskaplige fakultet. Denne gangen hadde spillerne med seg mye mer spillmateriale. I tillegg til spillbrettet og bøkene fra forrige gang hadde de nå også en del små figurer som jeg fikk inntrykk av skulle illustrere karakterene deres. Dessuten hadde alle spillerne hver sin pose med mange forskjellige terninger. Ut fra de minuttene jeg observerte spillingen før jeg trakk meg unna, virket det som om de brukte en del tid på å oppdatere statusen på karakterene sine. Dette fikk jeg bekreftet da jeg lyttet til opptaket i ettertid.

I begynnelsen av O2 virker det som om informantene bruker engelsk mye på samme måte som i O1, dvs. de trekker inn mange engelske ord og uttrykk som i stor grad gir inntrykk av å være spillterminologi. Imidlertid forandrer spillsituasjonen seg ganske mye i løpet av opptaket. Da jeg kom tilbake for å hente opptaksspilleren, observerte jeg at flere av spillerne vekslet fullstendig til engelsk enkelte ganger. Tidligere i opptaket samt i O1, hadde de stort sett bare vekslet til enkeltord og kortere fraser. De få minuttene jeg observerte spillingen før jeg avsluttet opptaket, ga meg inntrykk av at de vekslet til engelsk når de gikk inn i rollen til karakteren sin. Dette inntrykket ble forsterket da jeg lyttet igjennom opptaket. For øvrig utgjorde denne fasen av spillingen en forholdsvis liten del av O2. Jeg bestemte meg derfor for å gjøre enda et opptak av Imladris-gruppa.

#### **4.4.3 Opptak 3**

Det tredje opptaket er på ca. 75 minutt og foregikk på samme sted som O2. Det ble for øvrig gjort bare noen dager etter det forrige opptaket. Denne gangen ønsket jeg å være sikker på å få opptak av den fasen i spillingen jeg var interessert i. Derfor ba jeg informant B, som er min kontaktperson i gruppa, om å sette på opptaksspilleren når spillet kom skikkelig i gang. Jeg forklarte han hva det var jeg var ute etter, og jeg fikk da opplyst at den fasen i spillet kalles å spille ”in character”.

Da O3 ble gjennomført, spilte gruppa en annen kampanje enn den som ble startet i O1 og videreført i O2. I O3 spiller gruppa fortsatt ”Dungeons & Dragons”, men denne gangen har kampanjen en ”World of Warcraft”-setting, og karakterene er annerledes. Det er informant B som leder denne kampanjen. Som tidligere observerte jeg spillingen noen minutt før jeg trakk meg tilbake, og som sagt overlot jeg til informant B å sette på opptaksspilleren denne gangen.

Etter halvannen time gikk jeg tilbake for å se hvordan spillingen gikk. Da hadde spilleder ennå ikke satt på opptak. Han trodde nemlig jeg ville ha opptak av kamp, mens jeg hadde ment at jeg ville ha opptak av ”in character”-spilling. Siden jeg merket meg at spillingen hadde preg av ”in character”, satte jeg like godt på opptaksspilleren selv. Jeg observerte også litt av spillingen før jeg igjen trakk meg tilbake.

Da jeg nok en gang kom tilbake, merket jeg meg at rollespillsamtalen foregikk fullstendig på engelsk. Jeg ble litt forundret, men da jeg lyttet igjennom opptaket skjønte jeg at engelskbruken kom av at spillernes rollekarakterer drøftet et oppdrag de skulle legge ut på. Dette samsvarer i stor grad med inntrykket jeg fikk i O2; spillerne snakker engelsk når de spiller rollekarakteren sin.

#### **4.4.4 Opptak 4**

Dette opptaket ble gjort en søndags ettermiddag på Studenthuset *driv* A/S. Spillgruppa møtes som regel i 3. etasje på studenthuset, der de har mulighet til å spille på et stille og skjermet sted. Siden gruppa har et litt flytende oppmøtetidspunkt, avtalte jeg med spilleder, informant S, at han skulle ta ansvar for å styre opptaksspilleren. Jeg forklarte han at jeg var mest interessert i ”in character”-spilling, siden jeg håpet å få et sammenligningsgrunnlag for de andre opptakene. For øvrig ønsket jeg heller ikke å være til stede under dette opptaket, siden jeg var redd for at mitt nærvær ville påvirke informantene. Faktisk tror jeg at min

tilstedeværelse ville ha påvirket denne gruppa mer enn den ville forstyrret Imladris-gruppa siden flere av Driv-informantene kjenner meg fra før.

Før spillingen startet, snakket jeg en del med spilleder om rollespill og spillgruppa hans. Spilleder nevnte at han var opptatt av å fornorske så mye som mulig av rollespillingen, en opplysning som var svært interessant ettersom jeg ikke hadde fortalt verken spilleder eller de andre i gruppa hva det var jeg egentlig skulle undersøke. Jeg avslørte også for denne gruppa hva det var jeg var interessert i å undersøke etter at opptaket var gjennomført. Spilleder uttrykte da ønske om å møtes for å snakke nærmere om gruppas spillestil. Dette gikk jeg selvfølgelig med på.

O4 er på ca. 2 timer og 10 minutt og viser tydelig at Driv-gruppas spillestil skiller seg radikalt fra Imladris-gruppas rollespilling. Opptaket framstår språklig som svært norsk siden det forekommer forholdsvis få engelske ord og uttrykk. En ulempe med at spilleder fikk ansvar for opptaksutstyret var at det ville skape en del fokus på at de ble tatt opp på bånd. Det virket imidlertid som om de kom fort inn i spillet og glemte mikrofonen, selv om den nevnes et par ganger i løpet av opptaket. For eksempel spør informant R ”Går fortsatt den opptakeren nå?” mot slutten av opptaket. Han blir imidlertid overhørt av de andre som fortsetter å spille. For øvrig er lyden på O4 av noe dårligere kvalitet fordi mikrofonen sto for langt unna enkelte spillere, som igjen snakket forholdsvis lavt.

#### **4.5 Transkribering av materialet**

Av opptaksmaterialet som til sammen er på 5 timer og 47 minutt, valgte jeg å transkribere ca. 2 timer og 10 minutt. Det er dette skriftlige materialet som danner grunnlaget for analysen og drøftingen i de påfølgende kapitlene (se vedlegg 2). Jeg har valgt å transkribere utdrag fra hvert opptak siden jeg mener det vil gi et representativt bilde av engelskbruken i rollespillsamtalene. Fra O1 valgte jeg å transkribere ca. 20 minutt fra begynnelsen på opptaket, siden man der får vite litt om settingen og man får innblikk i diskusjonen rundt valget av rollekarakterer. En fare med å velge starten av et opptak er at informantene kan være meget bevisst på at de blir tatt opp på bånd, men som jeg nevnte tidligere, ble informantene så raskt oppslukt av spillingen at de verken enset meg eller mikrofonen.

O2 viste et interessant skifte i rollespillingen, og jeg har derfor valgt å transkribere de siste 25-30 minuttene av dette opptaket. Transkripsjonen viser hvordan rollespillsamtalen går over fra å dreie seg om oppdatering av statusen til spillernes rollekarakterer, til å bli mer handlingsrettet. Mot slutten av opptaket beveger karakterene seg rundt i rollespilluniverset og utfører handlinger. Denne overgangen i spillet markeres bl.a. med et spørsmål fra informant D: "[...] Kan vi recappe?". Når det gjelder O3, valgte jeg å transkribere 30 minutt midt i rollespillsamtalen, siden jeg mener dette utgjør en representativ del av opptaket. Hele O3 foregår "in character", men en stor del av opptaket domineres av at karakterene planlegger et oppdrag.

Det fjerde opptaket er det eneste som ble gjort av Driv-gruppa. Det er også det lengste. Derfor valgte jeg å transkribere ca. 52 minutt av O4. Denne delen av opptaket ble gjort etter at gruppa hadde hatt en lengre pause. Grunnen til at jeg valgte å transkribere denne delen, er at den utgjør en naturlig enhet. Man får se hvordan spillingen settes i gang og hvordan den avrundes, samtidig som man får sammenheng i historien og ser hvordan den utvikler seg. Jeg mener også at den transkriberte delen er representativ for resten av opptaket.

Da jeg skulle transkribere materialet, valgte jeg å bruke en forenklet og tilpasset versjon av det systemet Finn Aarsæther bruker i boka *To språk i en tekst, kodeveksling i samtaler mellom pakistansk-norske tiåringer* (2004:96). Foruten dette er det verdt å merke seg at jeg bare delvis har valgt å gjengi dialektene til informantene. En fullstendig dialektgjengiving anser jeg som unødvendig i denne sammenhengen, siden det ikke er relevant for analysen av materialet.

## 5 Omfanget av engelsk i rollespill

I de siste årene er det mange som har engasjert seg i debatten om hvilken rolle engelsk spiller for utviklingen av det norske språket. Mediene og enkelte debattanter har av og til skapt et inntrykk av at norsk språk står i fare for å bli ødelagt eller i verste fall fortrent av engelsk, og metaforbruken i debatten har til tider vært voldsom; det snakkes gjerne om at vi står overfor ”en invasjon av engelske ord” eller at vi blir ”oversvømt” av engelsk (Graedler 1997:1). Men hvor stor er egentlig den engelske innflytelsen på norsk språk? Kanskje er ikke engelsk i norsk så utbredt som vi har inntrykk av. I dette kapitlet skal jeg forsøke å anslå mengden av eller omfanget av engelske innslag i rollespill samtaler. I tillegg vil jeg klarlegge hva slags type engelsk som forekommer i materialet. Først vil jeg imidlertid si noe om hvordan man tidligere har prøvd å anslå omfanget av engelsk i norsk.

### 5.1 Hvor vanlig er engelsk i norsk?

#### 5.1.1 Engelske lånord i skriftspråket

Det er ingen enkel sak å fastslå det eksakte omfanget av engelske lånord i norsk. Det er imidlertid gjort forsøk på å måle dette omfanget, og det viser seg at de engelske lånordene utgjør en relativt beskjeden del av det samlede norske ordforrådet (Graedler 1997:1, Johansson & Graedler 2002:83). Andelen av engelske eller engelskinspirerte ord i *Bokmålsordboka* ligger på omtrent 3,4 %, dvs. at ca. 2200 ord har engelsk opprinnelse. I vanlige fremmedordbøker utgjør de engelske lånene under 10 %. Dersom vi ser på nyere lån i norsk, blir derimot tallene høyere. Ifølge innledningen til *Nyord i norsk 1945–1975* er omtrent 80–90 % av alle nye ord med fremmed opphav som er kommet inn i norsk språk etter andre verdenskrig, fra engelsk eller inspirert av engelsk (ibid.).

Men det å regne prosenter i ordbøker gir ikke nødvendigvis et korrekt bilde av bruken av engelske ord i norsk. Mange av ordene som blir med i en slik beregning, er ord mange i dag regner som norske, f.eks. *jobb*, *kjeks*, *film*, men også oversettelseslån som *frynsegode* og *kollisjonspute*, altså ord som er norske i både ortografi og uttale, men som har en engelsk opprinnelse. Videre vil ikke en beregning av engelske lån i ordbøker favne alle de engelske ordene som er i daglig bruk i skrift og tale, men som ennå ikke er formelt tatt inn i norsk språk gjennom f.eks. ordboksoppføring. Slike ord vil man kanskje finne i nyordboka (*Nyord i norsk*), og som nevnt ovenfor, utgjorde ord med engelsk opphav 80–90 % av ordene her. Et

problem som imidlertid dukker opp, er at mange av de nye ordene er døgnfluer; en stor del av ordene i nyordboka har aldri nådd ut i allmennspråket (Sandøy 2000:43). Dermed vil ikke det å finne antall engelske lån i nyordboka være et mål på engelskbruken i norsk språk. Det kan nemlig diskuteres om det er rimelig å regne de registrerte ordene til det norske ordforrådet (ibid.). En siste mulighet kan være å studere importord etter rangeringen i ei frekvensordbok. Det første engelske ordet vi støter på i *Nynorsk frekvensordbok* er det godt etablerte lånet *starte* på rangplass 304 (ibid:34). Vi kan altså ganske raskt trekke den slutningen at frekvensen av engelske ord i ulike typer ordbøker ikke er særlig egnet for å gi oss oversikt over den faktiske bruken av engelsk i norsk språk i dag.

Siden prosentberegninger av engelske lånord i ordbøker ikke kan gi et eksakt bilde av engelskbruken i norsk, har det blitt foretatt undersøkelser av hvor mange engelske ord vi finner i løpende tekst. Her er ofte andelen av engelske ord mye lavere fordi de vanligste ordene i norsk som for eksempel *det*, *i*, *og*, *han*, *hun*, utgjør en meget stor del av enhver norsk tekst (Johansson & Graedler 2002:84). Antall engelske ord i løpende tekst beror imidlertid mye på hva slags tekst man undersøker, fra 1,9 ord pr. 1000 ord i løpende tekst i skjønnlitteratur til 23 ord pr. 1000 ord i artikler om popmusikk fra aviser og blader (ibid:85).

En innvending mot denne typen undersøkelser går ut på hva slags ord man tar med i beregningen når man undersøker løpende tekst. En av årsakene til at mange i dag føler at norsk språk oversvømmes av engelske ord, ligger i at de engelske lånordene nesten utelukkende er innholdsord, dvs. de har et klart meningsinnhold, og vi legger mer merke til slike ord enn grammatiske ord som *det*, *i* eller *og* (Graedler 1997:2). I de undersøkelsene som foreligger, blir andelen engelske ord svært lav fordi de norske funksjonsordene utgjør en stor del av tekstene. Dersom man isteden hadde sammenlignet innholdsordene i tekstene og sett antall engelske innholdsord i forhold til antall norske, ville tallene nødvendigvis blitt annerledes; da ville engelskandelen blitt høyere.

I tillegg til at engelske ord i norsk nesten utelukkende er innholdsord, er det også andre faktorer som gjør at de er spesielt merkbare og at man derfor får en følelse av å ”invaderes” av engelsk. For det første gjør det at de engelske ordene ofte betegner helt nye og aktuelle ting, fenomen og begrep at vi legger ekstra godt merke til dem. For det andre stikker de engelske ordene seg ofte ut ved at de har en avvikende uttale eller skrivemåte. En tredje faktor er at engelske ord ofte blir plassert på en sånn måte i teksten at de tiltrekker seg

oppmerksomhet, f.eks. i overskrifter eller på reklameskilt. Endelig vil ofte tettheten av engelske ord være ganske stor i de sammenhenger der de først opptrer, bl.a. på nye fagområder og i ungdoms- og populærkulturen, noe som gjør sitt til at engelskinnslaget kan virke overveldende i slike tekster (Graedler 1997:2). Derfor er det viktig å ta i betraktning hvilke tekster og hva slags ord i tekstene man undersøker, når man skal prøve å anslå omfanget av engelsk i det norske skriftspråket.

### **5.1.2 Engelsk i talespråket**

Det er enda vanskeligere å måle engelskpåvirkningen på talespråket. Vi kan spørre oss hvor mye engelsk vi vil finne i en vanlig samtale, men hvordan skal man som språkforsker måle dette? Ved å studere engelske ord i ordbøker og i løpende tekst kan man skaffe seg et relativt nøyaktig bilde av engelskens påvirkning på skriftspråket ut fra de forutsetningene man legger til grunn for beregningene. Dersom målet derimot er å anslå omfanget av engelske importord som anvendes i talespråket i ulike sammenhenger, bør man gå inn for å studere språkbruken i forskjellige situasjoner (Gunnarsson 2005:220). Dette er gjort av Harriet Sharp i en svensk doktoravhandling fra 2001.

Sharp analyserer to typer samtaler, møtesamtaler i et svensk rederi og hverdagslige samtaler mellom ungdommer.<sup>26</sup> Undersøkelsen viser at rederigruppa tar inn engelske ord i sin ellers svenske tale hvert 14. sekund, mens ungdommene tar inn engelske ord og fraser hvert 58. sekund. Ser man Sharps undersøkelse i et helhetlig perspektiv, viser resultatene at de engelske ordene utgjør en liten del av materialet; bare 2,5 % av alle ord i samtalen er engelske (Gunnarsson 2005:221).<sup>27</sup> En kritisk merknad man kan komme med til Sharps forsøk på å anslå omfanget av engelsk i svensk talespråk, er at hun undersøker to svært ulike samtalsituasjoner. Den ene samtalsituasjonen er preget av en mer eller mindre regelmessig talestrøm, mens den andre samtalsituasjonen er preget av mer uregelmessig tale; i motsetning til møtesamtalene som er preget av forhandlinger, framlegging av rapporter og av at møtet har en viss tidsbegrensning, er ungdommenes samtaler karakterisert av generelt saktere tale, hyppigere veksling mellom taleturer og av at ungdommene snakker når de selv

---

<sup>26</sup> Samtalene mellom ungdom som Sharp undersøker, er basert på uredigerte videoopptak som utgjør råmaterialet til en svensk doku-såpe kalt *The real World – Visby*. Denne doku-såpen følger sju unge svensker mellom 19 og 25 år som bor sammen på feriestedet Visby. Til undersøkelsen valgte Sharp vilkårlig ut 34 av 800 videobånd (2001:39).

<sup>27</sup> Sharp har valgt å undersøke omfanget av engelskbruken ved å beregne tiden mellom kodevekslingene til engelsk siden hun mener dette vil gi et mer forståelig resultat (2001:55). Imidlertid teller hun også antall engelske ord i de to samtalene for å kunne sammenligne funnene sine med andre lignende undersøkelser. Dette forklarer hvorfor resultatene presenteres både som ord pr. sekund og som prosent av antall ord.

føler for det (Sharp 2001:57). Disse ulikhetene kommer ikke til syne i resultatene slik de blir presentert av Sharp og andre (jf. Sharp 2001:188, Johansson & Graedler 2002:119, Gunnarson 2005:221).

Sharp analyserte videre kodevekslingen mellom svensk og engelsk med henblikk på om den forekom i blandete eller ublandete ytringer, dvs. om informantene blandet inn enkelte engelske ord i svensken (blandet ytring) eller om de ytret hele fraser på engelsk (ublandet ytring). Hun kom fram til at kodeveksling i blandete ytringer er mye mer vanlig enn kodeveksling i ublandete ytringer, 84 % mot 16 %. Det normale er altså å blande inn ett engelsk ord om gangen. Dette gjaldt særlig for redergruppa, som sjelden blandet inn noe annet enn engelske enkeltord. Det var helst i samtale blant ungdom at Sharp fant ublandete ytringer. Det er for øvrig liten grunn til å tro at innslaget av engelsk er større i norsk talespråk. Undersøkelser av lydopptak gjort av skoleelever, viser et forbausende lite innslag av engelsk. Imidlertid viser det seg at engelsk er vanlig i slang (Johansson & Graedler 2002:119).<sup>28</sup>

### **5.1.3 Oppsummering**

Som vi har sett er det gjort forsøk på å anslå omfanget av engelsk i både skrift- og talespråket. Felles for de undersøkelsene jeg har referert til, er at alle slår fast at omfanget av engelsk er forholdsvis lite. Imidlertid er det mulig å komme med noen kritiske innvendinger til disse undersøkelsene. Blant annet vil tallene man kommer fram til i slike studier, være et resultat av de forutsetningene man legger til grunn for beregningene, f.eks. hvilke tekster man velger å bruke og hva slags ord man velger å ta med. Dersom man anslår omfanget av engelsk i talespråket, er resultatet i stor grad avhengig av den samtalsituasjonen man studerer.

Det er derfor viktig at vi ser resultatene av de ulike undersøkelsene i lys av de premissene som legges til grunn for beregningene av engelskbruken. Undersøkelsene av engelskens omfang i norsk som er presentert ovenfor, måler dette på ulike måter og de vil derfor ikke kunne sammenlignes. Når jeg i fortsettelsen vil anslå og drøfte omfanget av engelskbruken i rollespillsamtalene, er det viktig å se mine resultat på grunnlag av de forutsetningene jeg jobber ut fra. Mine resultat vil ikke kunne sammenlignes med resultatene fra undersøkelsene

---

<sup>28</sup> Undersøkelsene av engelsk i talespråket til norske ungdommer er gjort i forbindelse med prosjektet Språkkontakt og ungdomskultur i Norden (UNO). Her inngikk det også en slangundersøkelse som ble gjennomført blant elever i ungdomsskoler og videregående skoler i hele Norden (Johansson & Graedler 2002:119-122).



jeg har referert til ovenfor. Redegjørelsen for disse studiene er heller ment som et slags bakteppe for mitt forsøk på å anslå omfanget av engelsk i rollespill.

## 5.2 Engelsk i rollespill

### 5.2.1 Begrepsavklaringer – Engelske innslag og ytringer

Før jeg kan si noe om hvor mye engelsk som forekommer i rollespillmaterialet, må jeg klargjøre noen begrep som er sentrale når det gjelder å forstå hvordan jeg anslår omfanget av engelskbruken. Dette gjelder særlig termene *engelske innslag* og *ytringer*.

Med *engelske innslag* mener jeg forekomster av engelsk eller engelskpåvirket språkbruk i materialet. Det vil si at et engelsk innslag kan utgjøre alt fra et enkelt engelsk ord eller en frase eller setning, til forholdsvis lange ytringer på engelsk. Jeg har også valgt å regne engelskinspirerte navn, f.eks. person- og stedsnavn, og sammensatte ord der det ene leddet er engelsk og det andre norsk, som engelske innslag. Også ord og fraser som har fått en norsk form, men som ikke finnes verken i *Bokmålsordboka* eller *Nynorskordboka*, regnes som engelske innslag. Eksempler på dette er *klaring* som viser til det engelske *clearing*, 'lysning i skogen', og *skal gjøre* som er en direkte oversettelse av den engelske frasen *will do*. For øvrig ser jeg bort fra alle "gamle" engelske lån som f.eks. *digg* - *digge* som nå er tatt inn i norske ordbøker. Jeg har heller ikke regnet forkortelser som blir uttalt på norsk, men som refererer til engelske begrep eller navn som engelske innslag, rett og slett fordi de ikke oppleves som spesielt engelske. Det er kun personer som er kjent med rollespillterminologi som vet at disse forkortelsene viser til engelske begrep. Eksempler på slike forkortelser er *GM* som viser til *game master*, dvs. spilleder, og *WoW* som er en forkortelse for *World of Warcraft*, som er navnet på et rollespill og et internettspill.

Et ord som ofte brukes om engelske lånord i norsk, er *anglisisme*. Dersom anglisismer defineres som lånord fra engelsk, vil det si at også gamle lånord fra engelsk som vi i dag betrakter som norske, f.eks. *kjeks* og *sjal*, vil kunne kalles anglisismer (Brandsegg 2001:12). Denne definisjonen kolliderer med den mer allmenne bruken av ordet der anglisismer regnes som ord fra engelsk som ikke er helt etablert i norsk, og som vi fortsatt gjenkjenner som engelske, f.eks. *snowboard* og *playback*. Fordi det er vanskelig å gi en klar definisjon av termen anglisisme og fordi begrepet temmelig entydig viser til engelske lånord, vil jeg kun bruke *engelske innslag* som en samleterm for forekomstene av engelsk i mitt materiale.

Et annet viktig begrep som må defineres før jeg prøver å anslå omfanget av engelske innslag i materialet, er *ytring*. Termen brukes ofte når man har behov for å referere til ”noe språklig materiale” uten å anta noen ting om hva slags status dette språklige materialet har i språkvitenskapelige termer (om det er et ord, en setning, en tekst, en språkhandling etc.). Ofte vil en ytring være en ord- eller setningskjede som rammes inne av pauser eller talerskifte (Vagle m.fl. 1993:35-36). Dersom vi slår opp termen ytring i *Bokmålsordboka*, finner vi at ordet simpelthen betyr ”uttalelse”. *Nynorskordboka* på sin side er mer spesifikk og definerer ytring som ”[ein] språkleg heilskap som kan stå aleine; del av ei tekst som står mellom to store skiljeteikn (dvs. punktum, spørjeteikn og utropsteikn)”. Ut fra disse tre definisjonene kan vi konkludere med at ytring er en ganske løs og mangfoldig term. Jeg vil i det videre regne en ytring som identisk med hver enkelt informants *taletur*. Termene ytring og taletur vil følgelig kunne oppfattes som synonymer. I det transkriberte materialet vil dermed hver ytring eller taletur være markert med den bokstaven informantene har fått tildelt. For Imladris-gruppa vil det si at ytringene markeres med bokstavene **A–F**, mens for Driv-gruppa markeres ytringene med bokstavene **Q–V** (se vedlegg 2)

## 5.2.2 Kvantifisering av engelske innslag i rollespillmaterialet

### 5.2.2.1 Antall ytringer i rollespillsamtalene

For å kunne anslå omfanget av engelsk i opptakene av de to rollespillgruppene, var det til å begynne med nyttig å finne ut hvor mange ytringer materialet besto av. Ved å telle ytringer fikk jeg også en oversikt over hvor mye hver informant deltok i samtalen. Tabell 5-1 viser antall ytringer i de tre opptakene som ble gjort av Imladris-gruppa, fordelt på informantene. Som nevnt i kapittel 4 var informant F ikke medlem av gruppa da O1 ble gjennomført. Spørsmålsteget viser til ytringer der det ikke er mulig å skille ut hvem som snakker.

<b>INFORMANT</b>	<b>O1</b>	<b>O2</b>	<b>O3</b>	<b>Ant. totalt</b>	<b>Prosent</b>
<b>A</b>	27	30	17	74	8 %
<b>B</b>	62	82	59	203	22 %
<b>C</b>	52	18	37	107	11 %
<b>D</b>	80	69	130	279	30 %
<b>E</b>	58	99	70	227	24 %
<b>F</b>	~	12	8	20	2 %
<b>?</b>	3	17	7	27	3 %
<b>SUM:</b>	<b>282</b>	<b>327</b>	<b>328</b>	<b>937</b>	<b>100 %</b>

Tabell 5-1 Ytringer Imladris-gruppa

I løpet av de tre opptakene produserer informantene til sammen 937 ytringer. Tabellen viser også at informant B, D og E utpeker seg som de som snakker mest; de står til sammen for 76 % av ytringene i opptakene. Dette er på mange måter naturlig siden alle tre har spilt rollespill i mange år. Vi må også ha i minne at informant B og E fungerer som spilledere for de to kampanjene gruppa spiller på dette tidspunktet. Noe av grunnen til at informant D står for en så stor andel av ytringene, henger trolig sammen med at hans rollekarakter i O3 foreslår et oppdrag for de andre. Han må deretter bruke mye tid på å forklare de andre hva oppdraget går ut på og overbevise dem om hvorfor de bør være med på det.

Tabell 5-2 viser antall ytringer i opptaket av Driv-gruppa. Også her er ytringene fordelt på hver informant.<sup>29</sup>

<b>INFORMANT</b>	<b>O4</b>	<b>Prosent</b>
<b>Q</b>	7	1 %
<b>R</b>	99	13 %
<b>S</b>	217	29 %
<b>T</b>	148	19 %
<b>U</b>	66	9 %
<b>V</b>	189	25 %
<b>?</b>	33	4 %
<b>Flere samtidig</b>	2	0 %
<b>SUM:</b>	<b>761</b>	<b>100 %</b>

**Tabell 5-2 Ytringer Driv-gruppa**

Driv-gruppa produserer til sammen 761 ytringer i løpet av opptaket. Det at Driv-gruppa produserer færre ytringer enn Imladris-gruppa, kommer av at jeg har transkribert mer materiale fra opptakene av sistnevnte gruppe (jf. kap. 4.4). Vi ser også ut fra denne tabellen at enkelte av informantene skiller seg ut som ”storsnakkere”, informant S, T og V står for 73 % av ytringene. Informant S er den som produserer flest ytringer. Dette henger sannsynligvis sammen med at han er spilleder og følgelig er den som styrer handlingen i spillet.

<sup>29</sup> Benevnelsen ”Flere samtidig” viser til et par tilfeller der flere av informantene ytrer akkurat det samme samtidig. Det er umulig å høre hvor mange av informantene som ytrer seg her.

### 5.2.2.2 Antall engelske innslag og ord i rollespill samtaler

Tabell 5-3 viser de engelske innslagene som forekommer i hvert opptak, fordelt på de seks kategoriene jeg har valgt å operere med (Se kap. 5.2.3 for beskrivelse av kategoriene).

<b>KATEGORIER</b>	<b>O1</b>	<b>O2</b>	<b>O3</b>	<b>O4</b>	<b>Antall totalt</b>	<b>Prosent</b>
<b>Enkeltord</b>	137	138	52	111	438	44 %
<b>Navn</b>	21	6	31	4	62	6 %
<b>Engelske fraser/setn. i en norsk ytring</b>	13	31	44	25	113	11 %
<b>Hele ytringer på engelsk</b>	15	61	193	64	333	34 %
<b>Sitat</b>	6	4	0	3	13	1 %
<b>Usikre/uhørlige innslag</b>	14	12	3	7	36	4 %
<b>SUM</b>	<b>206</b>	<b>252</b>	<b>323</b>	<b>214</b>	<b>995</b>	<b>100 %</b>

Tabell 5-3 Engelske innslag fordelt på kategorier

I Tabell 5-3 kommer det fram at det til sammen produseres 995 engelske innslag i det transkriberte materialet. Informantene i Imladris-gruppa står for 781 eller 78 % av disse, mens Driv-gruppa står for 214 eller 22 % av de engelske innslagene. Tallene viser at det er stor forskjell på engelskbruken i de to gruppene. Noe av differansen henger sammen med at materialet som ligger til grunn for beregningen av engelske innslag produsert av Imladris-gruppa, er på ca. 77 minutt, mens materialet for Driv-gruppa er på omtrent 52 minutt. Dette betyr at opptakene av Imladris-gruppa utgjør 60 % av taletiden, mens opptaket av Driv-gruppa utgjør 40 %. Man må derfor forvente at Imladris-gruppa produserer et større antall engelske innslag som følge av at de har mest taletid. Samtidig er differansen mellom gruppene såpass stor at det må ligge andre årsaker bak. Jeg vil hevde at det er de to gruppenes ulike spillestil som er hovedårsaken til at differansen blir så stor. Imladris-gruppa har en spillestil som inkluderer mye engelsk; de bruker engelsk på flere forskjellige måter og av ulike grunner. Driv-gruppa på sin side legger vekt på å fornorske rollespillingen så mye som mulig, noe som langt på vei forklarer den lave andelen av engelske innslag i O4.

For bedre å illustrere omfanget av engelske innslag i rollespillmaterialet vil det være nyttig å se innslagene i forhold til antall ytringer. Det viser seg da at vi totalt har 995 engelske innslag fordelt på 1698 ytringer. Ser vi gruppene hver for seg, finner vi i opptakene av Imladris-gruppa 781 engelske innslag fordelt på 937 ytringer. I opptaket av Driv-gruppa finner vi tilsvarende 214 engelske innslag fordelt på 761 ytringer. Imidlertid er ikke disse tallene fyllestgjørende for å beskrive omfanget av engelskbruken. Jeg har derfor valgt å telle antall

engelske ord for å finne ut hvor stor prosent av rollespillmaterialet som er engelsk. Resultatet presenteres i Tabell 5-4:<sup>30</sup>

<b>Opptak</b>	<b>Totalt antall ord</b>	<b>Antall engelske ord</b>	<b>Engelske ord i %</b>
<b>O1</b>	<b>2566</b>	<b>402</b>	<b>16 %</b>
<b>O2</b>	<b>3258</b>	<b>830</b>	<b>26 %</b>
<b>O3</b>	<b>3335</b>	<b>2084</b>	<b>62 %</b>
<b>O4</b>	<b>6531</b>	<b>480</b>	<b>7 %</b>
<b><i>Hele materialet</i></b>	<b>15690</b>	<b>3796</b>	<b>24 %</b>

Tabell 5-4 Antall engelske ord

Som vi ser av tabellen består rollespillmaterialet av totalt 15 690 ord. Av disse er 3796 engelske. Det vil si at de engelske ordene utgjør 24 % av det totale antallet ord i materialet. Imidlertid har jeg påpekt ovenfor at gruppene har svært ulik spillestil, noe som har stor betydning for engelskbruken. Dette gjenspeiles i Tabell 5-4.<sup>31</sup> I de tre opptakene av Imladris-gruppa ser vi at de engelske ordene utgjør henholdsvis 16 %, 26 % og 62 % av det totale antallet ord i hvert opptak. Ser vi de tre opptakene under ett, finner vi at de engelske ordene utgjør 36 %. Til sammenligning utgjør de engelske ordene i opptaket av Driv-gruppa bare 7 %. Sammenlignet med de undersøkelsene jeg refererte til i kapittel 5.1 er mine prosentandeler svært høye. Årsakene til den høye frekvensen av engelsk vil jeg utdype og drøfte i de påfølgende kapitlene.

### 5.2.3 Klassifisering av de engelske innslagene

De engelske innslagene i rollespillmaterialet er av ganske ulik karakter, og jeg fant det derfor hensiktsmessig å dele dem inn i ulike kategorier. Klassifiseringen av de engelske innslagene vil gi en god oversikt over hva slags type engelsk som brukes i rollespill. Jeg har valgt å operere med seks forskjellige kategorier: ”enkeltord”, ”navn”, ”engelske fraser og setninger i en norsk ytring”, ”hele ytringer på engelsk”, ”sitat” og ”usikre og/eller uhørlige innslag”.

<sup>30</sup> For denne ordtellingen ligger følgende premisser til grunn: Alle sammensatte ord der det ene leddet er norsk og det andre engelsk, og ord skrevet med bindestrek i transkripsjonen, særskrives slik at de enkelte ordene blir telt med på riktig måte. Diskursmarkører som øh, eh etc. er fjernet siden de ellers ville blitt regnet som ord. Alt i transkripsjonen av kommentarer i parentes, tegnsetting og lignende er fjernet. Også det som er markert som uhørlig er fjernet siden det ofte ikke er mulig å si om disse utgjør ett eller flere ord. Dette betyr at det kun er uttalte og hørbare ord som ligger til grunn for beregningen i Tabell 5-4. Ytterligere er både innholdsord og funksjonsord telt med siden det finnes ord av begge typer både på engelsk og norsk i materialet.

<sup>31</sup> Også i denne beregningen vil det være av betydning at Imladris-gruppa har mer taletid enn Driv-gruppa, men jeg vil enda en gang understreke at dette alene ikke kan forklare den betraktelig større mengden av engelske ord som forekommer i opptakene av førstnevnte gruppe.

Kategorien ”enkeltord” inkluderer hovedsakelig engelske innslag som består av ett enkelt ord. Imidlertid er det en del innslag i denne kategorien som består av to ord, og i et par tilfeller tre ord, fordi ordene særskrives på engelsk. Eksempler på dette er *grey dwarf* og *half giants* som på norsk skrives i ett ord, *grådvorg* og *halvkjemper*. I kategorien ”navn” finner vi først og fremst person- og stedsnavn som i uttalen framstår som engelske eller engelskinspirerte. I tillegg har jeg plassert noen spillterminologiske begrep som har preg av å være navn, som f.eks. *The Eternal Dead* og *The Baggotry*, i denne kategorien.

”Engelske fraser og setninger i en norsk ytring” er en kategori som i hovedsak omfatter lengre engelske innslag i en ellers norsk ytring. Det er flere tilfeller der informantene starter en ytring på et språk, og veksler til det andre i løpet av taleturen. Informant Cs ytring ”Men vent litt æ har et spørsmål, **why are we discussing this?**” illustrerer typen innslag som er klassifisert i denne kategorien. Imidlertid vil kategorien også omfatte noen kortere engelske fraser som f.eks. *great big hammer* og *awful good character*.<sup>32</sup> Hovedkriteriet for å plassere slike kortere engelske innslag i denne kategorien er at jeg i større grad får inntrykk av at informantene veksler til engelsk når de produserer disse innslagene enn når de ytrer enkeltord på engelsk. I tillegg er en del lengre engelske innslag i ytringer som ellers bare består av ett norsk ord, plassert her. Grunnen til det er at jeg oppfatter norsk som samhandlingsspråket, slik at det engelske innslaget dermed er satt inn i en norsk kontekst. Følgende eksempel hentet fra O3 illustrerer dette. Der vil det engelske innslaget i informant Ds ytring være klassifisert i denne kategorien:

**C:** Vel... det kanke **Mr. Skincolour** det e jo...

(latter)

**E:** Vel æ favorisere **red-gold** i... klesvalget da

**D:** Ja **but [it will only]**

**C:** [Har dokker sett] **Reservoir dogs** (xxx) (xxx)

Kategorien ”hele ytringer på engelsk” består, som navnet på kategorien tilsier, av engelske innslag der hele informantens ytring eller taletur er på engelsk. I denne sammenhengen er det viktig å være klar over at en ytring kan omfatte alt fra ett ord til flere setninger. I enkelte tilfeller kan ytringen eller det engelske innslaget kun bestå av en spillteknisk term eller et navn. Det jeg fortrinnsvis ønsket å få fram i denne kategorien, er hvor mange ytringer som framstår som helt og holdent engelske.

---

<sup>32</sup> Åfarli (1997:180) definerer en frase som en syntaktisk enhet som er større enn ordet, men mindre enn setningen. Et setningsledd er alltid en frase, men en frase kan også være del av et ledd.

I kategorien ”sitat” har jeg plassert engelske innslag som har form av å bli sitert eller lest opp fra rollespillbøker. Disse innslagene kan være av varierende lengde. Den siste kategorien ”usikre og/eller uhørlige innslag” omfatter engelske innslag som er vanskelige å klassifisere, enten på grunn av at det ikke er mulig å oppfatte hele innslaget på lydbåndet, eller fordi det ikke passer inn i de andre kategoriene. Også norske fraser som helt opplagt kommer fra engelsk, er plassert her. I tillegg er innslag som er totalt uhørlige og ord som har antydning av å være engelske, men som virker som tulleord, plassert i denne kategorien.

#### **5.2.3.1 Hva slags engelsk forekommer i rollespillsamtalene?**

Dersom vi igjen tar en titt på Tabell 5-3, ser vi at hele 44 % av de engelske innslagene i rollespillmaterialet er enkeltord. Tabellen viser også at engelske innslag i kategorien ”enkeltord” utgjør størstedelen av de engelske innslagene i O1, O2 og O4 med et antall på henholdsvis 137, 138 og 111, noe som i prosent utgjør respektive 66 %, 55 % og 52 % av det totale antallet engelske innslag i disse opptakene. I O3 utgjør derimot engelske innslag i kategorien ”enkeltord” kun 21 % av det totale antallet innslag. Vi ser imidlertid at innslag i kategorien ”hele ytringer på engelsk” utgjør hovedandelen av de engelske innslagene i dette opptaket med hele 60 % av det totale antallet. Dette henger sammen med at engelsk blir samhandlingsspråket mot slutten av dette opptaket (se kap. 8.2.2.1).

Vi finner også en forholdsvis stor andel engelske innslag i kategorien ”hele ytringer på engelsk” i O2 og O4. Her utgjør disse innslagene henholdsvis 24 % og 30 % av det totale antallet engelske innslag i hvert opptak. I O1 derimot inneholder denne kategorien bare 7 % av det totale antallet engelske innslag i opptaket. I de påfølgende kapitlene vil jeg belyse og drøfte bakgrunnen for denne overvekten av engelske innslag i kategoriene ”enkeltord” og ”hele ytringer på engelsk”. Som vi ser av Tabell 5-3, utgjør faktisk de engelske innslagene i disse to kategoriene hele 78 % av alle engelske innslag i materialet.

Til tross for at hoveddelen av de engelske innslagene faller inn i kategoriene ”enkeltord” og ”hele ytringer på engelsk”, er det også verdt å kommentere noen av de andre kategoriene. Ut fra Tabell 5-3 kan vi se at engelske innslag i kategorien ”engelske fraser og setninger i en norsk ytring” utgjør 11 % av det totale antallet engelske innslag i materialet. Sett i forhold til hvert enkelt opptak finner vi i O2, O3 og O4 omtrent samme mengde innslag i denne kategorien; de utgjør respektive 12 %, 14 % og 12 % av det totale antallet innslag i de tre

opptakene. O1 skiller seg til gjengjeld ut ved å ha en lavere antall engelske innslag i denne kategorien.

Kategorien ”navn” er også interessant, i og med at Tabell 5-3 viser at opptakene av Imladris-gruppa (O1–O3) inneholder et mye høyere antall engelske innslag av denne typen enn opptaket av Driv-gruppa (O4). Ut fra tabellen ser vi at O1–O3 har til sammen 58 innslag i denne kategorien, mens O4 bare har 4 innslag registrert i ”navn”-kategorien. Årsaken til denne forskjellen er at Driv-gruppa i stor grad bruker virkelige stedsnavn, mens navnene Imladris-gruppa bruker, antakelig er hentet fra rollespillbøker eller diktet opp på bakgrunn av rollespillhistorier eller annen fantasy-litteratur. At også O2 har et svært lavt antall engelske innslag registrert i denne kategorien, tror jeg er tilfeldig og henger sammen med hvilket tidspunkt i spillingen opptaket ble gjennomført på.

I tillegg til de fire kategoriene jeg allerede har kommentert, finner vi ytterligere to kategorier i Tabell 5-3, nemlig ”sitat” og ”usikre og/eller uhørlige innslag”. Ut fra tabellen ser vi at de inneholder en svært liten del av de engelske innslagene i materialet, nærmere bestemt 5 %. Det er derfor ingen grunn til å kommentere disse kategoriene ytterligere på dette tidspunktet.

#### **5.2.4 Oppsummering**

Jeg har i dette kapitlet prøvd å anslå omfanget av engelskbruken i en spesifikk samtalesituasjon, nærmere bestemt rollespillsamtalen. Tidligere undersøkelser av bruk av engelsk i norsk skrift og tale har vist at engelskandelen har vært forholdsvis lav. Det er kun i slang at engelsk ser ut til å være utbredt. En kvantitativ analyse av rollespillmaterialet viser at det forekommer en forholdsvis stor andel engelske eller engelskinspirerte innslag. Beregningene viser at rollespillmaterialet inneholder 995 engelske innslag fordelt på 1698 ytringer. Dette er imidlertid tall som kan virke lite beskrivende og presise. Mer nøyaktig kan vi derfor si at av totalt 15 690 ord er 3796 ord i materialet engelske, noe som utgjør 24 %.

Det er imidlertid stor forskjell på bruken av engelsk hos de to gruppene. I opptakene av Imladris-gruppa finner vi hele 78 % av de engelske innslagene, mens Driv-gruppa på sin side bare produserer 22 % av de engelske innslagene. Ser vi på antall ord er 36 % av ordene i opptakene av Imladris-gruppa engelske, mens kun 7 % av ordene i opptaket av Driv-gruppa er engelske. Denne store forskjellen kommer til en viss grad av at taletiden er skjevfordelt;



Imladris-gruppa har 60 % av taletiden, Driv-gruppa 40 %. Likevel kan den store differansen hovedsakelig føres tilbake til gruppenes påfallende ulike spillestil.

Klassifiseringen av de engelske innslagene i ulike kategorier gir oss en pekepinn om hvilken type engelsk som forekommer i materialet; 78 % av det totale antallet engelske innslag finnes i kategoriene ”enkeltord” og ”hele ytringer på engelsk”. For øvrig er det forskjell på engelsk-bruken i de fire opptakene, og årsakene til dette vil forfølges, utdypes og forhåpentligvis forklares i den videre analysen av rollespillmaterialet.



## 6 Kodeveksling og bruk av engelske enkeltelement i rollespillmaterialet

For best mulig å beskrive engelskbruken i rollespillsamtalene vil det være fruktbart å ta utgangspunkt i de tre ulike tilnærmingsmåtene til kodeveksling som ble presentert i kapittel 3. Imidlertid kan jeg ikke bruke disse tilnærmingsmåtene på tradisjonelt vis; jeg må tilpasse dem mitt behov for å kunne gi en god beskrivelse og analyse av kodevekslingen mellom norsk og engelsk i rollespillsamtalene. Typiske forskningssituasjoner for kodevekslingsstudier har hittil vært språksamfunn der ulike grupper av språkbrukere har forskjellige morsmål, og der en av de aktuelle gruppene er tallmessig eller politisk dominant i forhold til den andre (Graedler 1999:328). I slike situasjoner har det muligens vært formålstjenlig å ta utgangspunkt i kun én tilnærmingsmåte. Jeg undersøker derimot en samtalesituasjon der språkbrukerne veksler mellom sitt førstespråk, norsk, og et fremmedspråk, engelsk. I tillegg er den samhandlingskonteksten jeg undersøker, svært ulik de språksamfunnene som er undersøkt tidligere. Av disse to grunnene er det mer hensiktsmessig å studere kodevekslingen i rollespillmaterialet ut fra forskjellige tilnærmingsmåter. Analyse av materialet med utgangspunkt i den sosiokulturelle og interaksjonelle tilnærmingsmåten vil bli presentert i henholdsvis kapittel 7 og 8, mens dette kapitlet bygger på en grammatisk tilnærming til kodeveksling. Kapitlet vil dermed i all hovedsak utgjøre en lingvistisk beskrivelse av materialet der jeg drøfter hvordan engelske enkeltord blir innpasset i norsk språkstruktur. Før jeg går inn på hvilke typer kodeveksling som finnes i materialet, vil jeg imidlertid argumentere for at engelskbruken i rollespillsamtalene virkelig kan kalles kodeveksling.

### 6.1 Engelske innslag i rollespill – kodeveksling eller lån?

Et av de mest omdiskuterte spørsmålene innenfor kodevekslingsforskningen dreier seg om hvordan man skal se på enkle fremmede leksemer brukt i setninger som ellers er fullstendig på vertsspråket;<sup>33</sup> er de kodeveksling eller burde de analyseres som en form for lån? (Lane 2006:22). Å skille mellom kodeveksling på ordnivå og lån er ikke lett. Kodevekslingslitteraturen viser at skillet i stor grad avhenger av forskerens teoretiske rammeverk. Dersom man ser på kodevekslingen som innskutt, er tendensen at man ikke ser på kodeveksling og lån som absolutte kategorier, men heller som punkt på et kontinuum. Hvis man i motsatt fall ser

---

<sup>33</sup> Vertsspråk vil si det språket som tar inn et fremmed element, f.eks. ord, fraser eller ledd, fra et annet språk.

på kodeveksling som alternerende, innebærer det at det er en absolutt distinksjon mellom de to fenomenene (jf. kap. 3.3.1, Lane 2006:23).

I kapittel 3.5 så vi at Johansson & Graedler (2002:255) oppsummerer de viktigste forskjellene mellom kodeveksling og lån i en modell der de legger vekt på faktorer som bl.a. lengde, uttale og bøyning (jf. Tabell 3-1 s. 36). Det som er mest iøynefallende med denne oversikten, er at de beskriver lånord som ”mest enkeltord og -fraser” og kodeveksling som ”ofte lengre uttrykk”. Johansson & Graedler (2002:253) fastslår at ”lange uttrykk på engelsk i en ellers norsk samtale eller tekst må regnes som eksempler på språkveksling”. Dette betyr at de bruker lengde som et kriterium for å skille mellom kodeveksling og lån. Samtidig antyder de at ”[...] også enkeltord og -fraser som har beholdt mye av sin engelske karakter, for eksempel engelsk uttale og bøyningssendelser, kan sies å representere en veksling til engelsk, om enn for en svært kort stund” (ibid.). Videre konstaterer de at når det gjelder kodeveksling, vil man også finne funksjonsord, fordi de hører med i det systemet språkbrukeren veksler til. I tillegg vil det engelske innslaget ha engelsk uttale og bøyning, noe som tyder på at vi befinner oss i det engelske språkssystemet (ibid:253-254).

Det man sitter igjen med etter å ha sett på Johansson & Graedlers framstilling av skillet mellom kodeveksling og lån, er at denne beskrivelsen passer godt på lengre innslag av engelsk i norsk. Selv om de innrømmer at kodeveksling også kan bestå av enkeltord og -fraser, drøfter de ikke dette noe nærmere, og det blir følgelig umulig å forklare tilsynelatende integrerte engelske enkeltord ut fra deres modell. Dermed vil ikke denne måten å skille mellom kodeveksling og lån på være formålstjenlig å bruke på rollespillmaterialet, siden det der forekommer forholdsvis mange engelske innslag bestående av enkeltord, som til tider er tilpasset det norske språkssystemet både i uttale og bøyning. Verbene *shippa*, *crafter*, *dedicate* og substantivene *armpiten*, *orcer*, *blessinga* er eksempler på innslag i rollespillmaterialet der bøyningen og til dels uttalen følger et norsk mønster.

Problemet med Johansson & Graedlers framstilling av skillet mellom kodeveksling og lån er altså at de ikke har tatt høyde for at kodeveksling kan forekomme i form av enkle fremmede leksemer. Som nevnt ovenfor utgjør dette et hovedstridsmål innenfor kodevekslingsforskningen. For øvrig vedgår begge sidene i debatten at det kan forekomme enkle fremmede element i et annet språk, uenigheten dreier seg om hvordan man skal behandle dem.

Pia Lane (2006:22) definerer skillet mellom kodeveksling og lån på følgende måte:

Code-switches are foreign elements which only belong to the lexicon of the language from which they originate [...] In contrast with code-switching, which is the use of foreign language material, borrowing is the use of material which once was foreign, but now has become a part of the lexicon of the host language. Borrowed words are treated like the words of the host language and thus are not subject to any particular constraints apart from the rules of this language. Though loans are foreign from a diachronic perspective, synchronically they are treated like native lexemes.

Ifølge Lane blir altså lån behandlet på lik linje med andre ord i leksikonet til vertsspråket. Kodevekslinger tilhører derimot et annet språks leksikon og er derfor ikke underlagt vertsspråkets restriksjoner. Dette er en forholdsvis enkel og generell definisjon som kan være nyttig å ha som bakgrunn for den videre analysen.

Kodevekslingsforskerne Poplack og Myers-Scotton representerer henholdsvis de som ser på kodeveksling som alternerende, og de som ser på kodeveksling som innskutt. Dermed vil de ha ulikt syn på hvordan man skal analysere enkle, fremmede element. Poplack legger vekt på et ords integrasjon i vertsspråket for å regne det som kodeveksling eller lån: "If foreign lexemes are shown to pattern like the donor language, they are labelled code-switches, but if they follow the pattern of their host language, they are regarded as borrowing" (Lane 2006:28). Med dette mener Poplack at et ord som er integrert på alle nivå, dvs. både fonologisk, morfologisk og syntaktisk, er lån, mens ord som kun er integrert på ett eller ingen nivå, er kodeveksling (1980:584). Myers-Scotton på sin side er ikke så opptatt av et fremmed elements integrasjon i vertsspråket. Hun legger heller vekt på at lån inngår som en del av kompetansen i matricespråket (matrix language). Dermed krever lån kun enspråklig kompetanse. Kodeveksling er derimot en innovasjon fra språkbrukerens side og kan inneha et sosialt meningsbærende aspekt. Kodeveksling vil til forskjell fra lån kreve tospråklig kompetanse (jf. kap. 3.5).

Som vi ser er det ikke enkelt å skille mellom lån og kodeveksling når det gjelder forekomster av enkle fremmede element i et språk. Årsaken til dette er at de ulike forskerne har forskjellige tilnærmingsmåter til kodeveksling. I redegjørelsen ovenfor framgår det at Poplack har et grammatisk utgangspunkt for sin definisjon av skillet mellom kodeveksling og lån, mens Myers-Scotton har et tydelig sosialt utgangspunkt. Jeg ønsker ikke å velge side i denne debatten siden jeg mener at begge tilnærmingsmåter har noe for seg. Imidlertid har

undersøkelsen min av engelskbruk i rollespill først og fremst et sosialt fokus. Følgelig er det mest relevant å støtte seg til Myers-Scottons definisjon av skillet mellom kodeveksling og lån, selv om jeg i drøftingen av innpassingen av engelske enkeltord (jf. kap. 6.3) til en viss grad bygger på Poplacks definisjon.

Hvorvidt det er lån eller kodeveksling det dreier seg om i rollespillsamtalene, er ikke et stort spørsmål, men jeg vil likevel påpeke at det åpenbart dreier seg om kodeveksling. De engelske innslagene er mange og av ulik art; de utgjør både enkeltord og lengre fraser, setninger og ytringer. Ut fra det som er sagt ovenfor, er det de engelske innslagene som er i form av enkeltord som framstår som problematiske. Tabell 5-3 (s. 56) viser de engelske innslagene i rollespillmaterialet fordelt på seks ulike kategorier. I tabellen kommer det fram at de engelske innslagene i kategorien ”enkeltord” utgjør 44 % av det totale antallet engelske innslag. Legger vi til innslagene i kategorien ”navn”, øker tallet til 50 %.<sup>34</sup> Innslag som består av enkle fremmede element utgjør altså halvparten av de engelske innslagene i materialet. Når jeg så uforbeholdent velger å påstå at det likevel er snakk om kodeveksling, kommer det av at bruken av engelsk i rollespillsamtalene helt klart krever en tospråklig kompetanse, og fordi så godt som ingen av disse innslagene inngår som del av kompetansen i det Myers-Scotton kaller *matrixspråket*, nemlig norsk. De aller fleste innslagene i form av enkeltord som brukes i materialet, framstår som del av det engelske leksikonet selv om det kanskje er mulig å finne et par unntak til denne påstanden. I tillegg kan man hevde at bruken av de engelske enkeltordene er kontekstuell meningsbærende; de gir mening i den konteksten de blir brukt i, men vil i de fleste tilfeller være uforståelige utenfor rollespillsituasjonen og i samtale med språkbrukere som ikke kjenner til rollespill. Dermed blir det lite hensiktsmessig å prøve å argumentere for at de enkle engelske elementene i rollespillsamtalen skal regnes som en form for lån selv om flere av dem er delvis innpasset i norsk språkstruktur.

I det følgende skal jeg se nærmere på hvordan kodevekslingen mellom norsk og engelsk kommer til uttrykk i rollespillsamtalene.

---

<sup>34</sup> De engelske innslagene i kategorien ”navn” kan alle regnes som enkle, fremmede element som tas inn i et ellers norsk samhandlingsspråk. Dermed kan også de regnes som enkeltord. Grunnen til at disse innslagene er skilt ut i en egen kategori, er at de har en annen form enn de andre enkeltordene.

## 6.2 Kodeveksling i rollespillmaterialet

Forskning på kodeveksling karakteriseres av et mylder av teoretiske tilnærmingsmåter og dermed også stor variasjon i terminologibruken (Lane 2006:19):

The field of code-switching research is replete with a confusing range of terms descriptive of various aspects of the phenomenon. Sometimes the referential scope of a set of terms overlaps and sometimes particular terms are used in different ways by different writers.

Likevel ser det ut til at de fleste forholder seg til en tilnærmingsmåte som baserer seg på at man skiller mellom tre typer kodeveksling, nemlig taggveksling, intersentensiell veksling, og intrasentensiell veksling (jf. kap. 3.3.1). Disse tre typene kodeveksling stiller ulike krav til språkbrukerens kompetanse i de involverte språkene. I rollespillmaterialet finner man eksempler på alle de tre typene av kodeveksling. Imidlertid er det stor forskjell på frekvensen av de ulike vekslingstypene.

### 6.2.1 Taggveksling

Taggveksling består, som vi så i kapittel 3.3.1, av korte innskudd i eller påheng til setninger. Det innebærer at man setter inn såkalte tagger på ett språk i en ytring som ellers er på et annet språk (Engen & Kulbrandstad 2004:67). Taggene er ikke integrerte i setningsstrukturen slik at de lett kan skytes inn eller føyes til uten at den syntaktiske oppbygningen av setningen blir berørt. Den vanligste formen for tagger er taggspørsmål, også kalt halespørsmål, av typen *Rollespill er gøy, er det ikke?* Interjeksjoner har ofte den samme funksjonen siden de ikke inngår i syntaktiske konstruksjoner med andre ord eller ledd. Også tilleggsbemerkninger som *skjønner du* og *vet du* regnes som tagger. Denne siste typen tagger kan også forekomme inni setningene (ibid.).<sup>35</sup> Eksempel (1) – (3) viser taggveksling der interjeksjoner utgjør taggen.<sup>36</sup> I eksempel (4) utgjøres taggen av adjektivet *excellent*, som fungerer som et slags utrop, mens i (5) består taggen av en såkalt tilleggsopplysning. Eksempel (6) illustrerer taggveksling slik den kan forekomme inni setninger, mens i (7) utgjøres taggen av adverbet *alright*.<sup>37</sup>

<sup>35</sup> Poplack regner også "single noun switches" til denne kodevekslingstypen siden disse ofte uttrykker et etnisk innhold og dermed er lite oversettable. "Single nouns switches" ser ut til å korrespondere med det som kalles *eksotika*, dvs. ord som refererer til utenlandske fenomen. Eksotika regnes vanligvis som en type lånord siden de ofte er en del av det norske leksikonet. I min analyse regnes alle enkle substantiv som kodeveksling, men slik jeg ser det, er de et uttrykk for intrasentensiell veksling, ikke taggveksling.

<sup>36</sup> Se *Norsk referansegrammatikk* (Faarlund m.fl. 1997:967-972) for beskrivelse av ulike interjeksjoner.

<sup>37</sup> I eksemplene som trekkes fram, vil alle engelske innslag være markert med **fet** skrift. Det elementet som skal belyses, vil også være markert med **kursiv**. Opptaket eksemplene er hentet fra, er oppført i parentes etter eksemplene. Se ellers transkripsjonsforklaringen i vedlegg 1.

- (1) **T: Yes**, men æ har tænkt åsså huke tak i en av de lokale soldatan (O4)
- (2) **B: Okey okey** sinnet mitt fungere på den måten at eh om vi treng **arcane caster**, ingen andre har egentlig løst på det så... **wow!** det hadde vært en god idé (O1)
- (3) **D: Bloody hell**, midt i middagen!?! (O3)
- (4) **D: Excellent!** Eeeh... e vi da enig om at vi ska eeh spille eeh... øøøøh.... (O1)
- (5) **B: skjegg til hit, you know!** (O2)
- (6) **U: Ja nei** det e definitivt bedre å stå igjen heroisk, **I tend to find** (...) men hm kanskje vi ska kjøre litt grunntrening (O4)
- (7) **T: Alright**, vel da e det **basically** bare å ete å få sala opp hestane å komme sæ av gårde (O4)

Det finnes forholdsvis få eksempler på taggveksling i rollespillmaterialet, og det virker som om de to spillgruppene bruker denne typen kodeveksling like lite. Når taggveksling forekommer i opptakene, er det i all hovedsak i form av interjeksjoner med pragmatisk funksjon som *yes* og *no*, adverb som *basically* og *right*, og adjektiv som f.eks. *excellent*. I tre–fire tilfeller utgjøres taggene av interjeksjoner med emotiv funksjon, som banneordsfrasen *bloody hell* er eksempel på. I et par tilfeller utgjøres taggvekslingen av tilleggsbemerkninger som *you know* i eksempel (5). Som illustrert i (6) ovenfor finnes det også et tilfelle der taggvekslingen forekommer inni setningen. Det som for øvrig er interessant å bite seg merke i, er at rollespillmaterialet ikke inneholder et eneste eksempel på taggveksling i form av et halespørsmål.

### 6.2.2 Intersentensiell veksling

Intersentensiell veksling går ut på at man skifter fra det ene språket til det andre i overgangen mellom to setninger eller taleturer: En eller flere setninger fullføres på et av språkene før det byttes til det andre språket som brukes i samtalen (Engen & Kulbrandstad 2004:67). I rollespillsamtalene finner vi en forholdsvis stor grad av intersentensiell veksling. Dersom man skal prøve å anslå hyppigheten av denne vekslingstypen, kan man ta utgangspunkt i Tabell 5-3 (s. 56). Her er, som nevnt tidligere, de engelske innslagene i rollespillmaterialet fordelt på seks ulike kategorier. For å anslå frekvensen av den intersentensielle vekslingen er kategorien ”hele ytringer på engelsk” særlig relevant siden innslagene i denne kategorien er



eksempler på kodeveksling mellom taleturer slik informant Ds ytring i eksempel (8) og informant Ts ytring i eksempel (9) viser:

- (8) E: (...) såå... eh det brøyt ut en ganske bitter strid mellom alva å dverga, å fordi at dæm da (...) eeeh ikkje kommuniserte så falt begge  
(...)  
D: *We hate elves!*  
E: Eeéh... dog eeéh... (...) la oss si detta... det dokker vil vite som **dwarf** eh... Dattra te han som herska ut av **The Hand of the Zeldorin** eh valgte å snu ryggen til resten av **The Baggotry of** eeéh... (...) av eeéh... (...) av (xxx) sto og falt sammen med dvergan da den **hallen** [uttalt: hå:len] falt (O1)
- (9) S: Han har ikke no lyst til å prate med deg, sånn enkelt og greit  
T: *What!*  
V: Du ser rar ut (O4)

Tabell 5-3 (s. 56) viser at innslagene i denne kategorien utgjør 34 % av det totale antallet engelske innslag i materialet, og som eksemplene ovenfor viser, består de engelske innslagene som kan regnes som veksling mellom taleturer, både av enkeltord og korte setninger.<sup>38</sup> I tillegg kan innslagene i denne kategorien bestå av forholdsvis lange ytringer som utdraget i (10) illustrerer:

- (10) E: Det smake en mellomting mellom barndommen din og sølvgruva  
B: *You know that's why it's called holy, b'cause you got two good memories laced into one... one wonderful drink*  
(...)  
A: Ja neimen asså hva...  
D: Det åsså putte nå sølv i det (O2)

En del av innslagene i kategoriene ”sitat” og ”engelske fraser og setninger i en norsk ytring” kan også regnes som intersentensiell kodeveksling ettersom innslagene i disse kategoriene ofte utgjør veksling mellom setninger. I ”sitat”-kategorien vil sju av de tretten innslagene være eksempel på intersentensiell kodeveksling. Eksemplet i (11) viser hvordan en opplest tekst på engelsk må regnes som intersentensiell veksling siden den føyes inn mellom to ellers norske setninger:

- (11) D: Å ja der e... no fikk æ vite ting om dverga æ ikke vil vite... (leser) (xxx) *painful some would say stubborn pregnancy, however...* du får ikkje lov t å se på de her (til C?) (O1)

---

<sup>38</sup> Engen & Kulbrandstad (2004:67) regner også kodeveksling mellom ytringer (taleturer) som ikke er fullstendige setninger som intersentensiell veksling. Dette understøtter at ytringer bestående av et enkelt engelsk ord bør regnes som kodeveksling mellom taleturer.

Det kan imidlertid diskuteres om lesing av en engelsk tekst skal regnes som kodeveksling. Jeg vil likevel påstå at dette er kodeveksling siden man faktisk skifter til et annet språk som man er kompetent i, når man leser teksten. Johansson & Graedler (2002:256) støtter dette, men de framhever at det må regnes som en egen type kodeveksling som er begrenset til en spesiell språkhandling eller sjanger. Denne typen kodeveksling vil i så måte skille seg fra den mer intensive vekslingen som kan forekomme blant tospråklige talere.

I kategorien ”engelske fraser og setninger i en norsk ytring” finner vi også en del innslag som er eksempler på kodeveksling mellom setninger. Eksempel (12) og (13) illustrerer dette:

(12) C: Men vent litt æ har et spørsmål, *why are we discussing this?* (O1)

(13) V: Å han... *What's his face?* Har du navne på han? (O4)

På den annen side må også flere av de engelske innslagene i denne kategorien og ”sitat”-kategorien regnes som eksempler på setningsintern kodeveksling (jf. kap. 3.3.1 og 6.2.3). I tillegg vil enkelte av innslagene i kategorien ”engelske fraser og setninger i en norsk ytring” regnes som taggveksling. Dette fører til at det blir vanskelig å gi et eksakt overslag over hvor stor andel av de engelske innslagene som må regnes som intersentensiell kodeveksling.

Det er også andre faktorer som gjør det problematisk å anslå omfanget av denne kodevekslingstypen. Ovenfor antydte jeg at kategorien ”hele ytringer på engelsk” som utgjør 34 % av det totale antallet engelske innslag, kan være en indikator på andelen av intersentensiell veksling. Imidlertid er det særlig en ting som taler mot å bruke denne kategorien for å anslå omfanget av den intersentensielle kodevekslingen; i mange tilfeller følges *en* ytring på engelsk opp av en eller flere nye ytringer på engelsk. Dette gjelder særlig i opptakene av Imladris-gruppa. (14) viser et utdrag fra O3 der en veksling til engelsk etter en taletur resulterer i en replikkveksling på engelsk:<sup>39</sup>

(14) B: Det e en merkelig dyp, merkelig dyp eh... dyp nesten mekanisk stemme

C: **I know this is sort of stupid, but if we don't know who is in possession of it, how can we steal it? How do we know where it is? (...) Oh my prey?**

---

<sup>39</sup> Konteksten for denne replikkvekslingen er som følger: Rollekarakterene er i bryllupsmiddag. Mens de spiser, kommer en merkelig mann inn (siden B er spilleder spiller han denne karakteren) og tilbyr dem penger for å stjele en diamant. Han er imidlertid uvillig til å gi rollekarakterene informasjon om diamanten, noe som selvfølgelig fører til mange spørsmål fra dem.

[(latter)]

**C: [logical, paradox, can't think!]**

[(mer latter, dør ut etter hvert)]

**E: You wish us to steal something, a diamond?**

**B: Yes!**

**E: Yes, and where is the diamond?**

(...)(...)

**B:** (...) (sukker) æ må vel røpe nåkka (...) (...) øøh... ja! Øhm.. (kremter) (...) beklager beklager **it it's camping(?)** men øh okey **back in the zing (thing?)**, øhm nei jeg vet ikke hvor postkontoret er sier i den samme merkelig mekaniske stemmen

Dette eksemplet viser at det ikke er et en-til-en forhold mellom antall innslag i kategorien ”hele ytringer på engelsk” og antall tilfeller av kodeveksling mellom taleturer. Dersom man kaster et blikk på transkripsjonen av opptakene av Imladris-gruppa (se vedlegg 2), ser man også, særlig i O3, at det føres lengre replikkvekslinger på engelsk. Følgelig kan man trekke den slutningen at informantene i denne spillgruppa skifter samhandlingsspråk for kortere eller lengre perioder.

Men før man slutter seg helt og holdent til denne konklusjonen, kan det være fruktbart å se denne vekslingen i lys av Peter Auers bruk av kodevekslingsterminologien. I kapittel 3 påpekte jeg at Auer kun skiller mellom to typer kodeveksling, nemlig alternerende og innskutt veksling. Hovedforskjellen på disse to typene kodeveksling er at innskutt veksling vil være avgrenset; språkbrukeren vender tilbake til det ”ordinære” språket etter et visst forutsigbart punkt, f.eks. etter at et enkeltord eller en setning er føyd inn i samhandlingsspråket, mens alternerende veksling ikke er avgrenset; varigheten på vekslingen er ikke forutsigbar (Aarsæther 2004:44). Hvis vi ser rollespillmaterialet i lys av dette, kan vi karakterisere flere av de engelske innslagene i kategoriene ”hele ytringer på engelsk” og ”engelske fraser og setninger i ei norsk ytring” som alternerende kodeveksling. Ved å bruke disse begrepene er det mulig å forklare kodevekslingssekvenser som den i (14). Det at en informant veksler til engelsk, åpner for at de andre i spillgruppa kan videreføre samtalen på dette språket.

Imidlertid vil ikke Auers måte å bruke termene innskutt og alternerende veksling på være dekkende for å beskrive kodevekslingen i opptaket av Driv-gruppa. Her er det mer formålstjenlig å se vekslingen i lys av den tredelingen som er utgangspunktet for denne drøftingen. I O4, der det forekommer veksling mellom taleturer, er det bare ved et par tilfeller at en engelsk ytring følges opp av en annen engelsk ytring. I de øvrige tilfellene der det forekommer veksling mellom taleturer, er både den foregående og etterfølgende ytringen på norsk.

Følgelig er det gunstigst å holde seg til en inndeling av kodeveksling i tre kategorier, siden den vil være mest dekkende for hele materialet. Dette innebærer at man må betrakte flere påfølgende engelske ytringer som et bytte av samhandlingsspråk og at byttet av samhandlingsspråk kan være av ulik varighet. Veksling til engelsk mellom to ellers norske taleturer regnes derimot som intersentensiell kodeveksling. Som følge av dette blir det vanskelig å anslå det eksakte omfanget av denne typen kodeveksling, men ettersom dette ikke skal være en kvantitativ analyse av kodeveksling i rollespill, nøyer jeg meg med å slå fast at veksling mellom taleturer og setninger forekommer forholdsvis ofte i materialet, og at denne typen veksling i mange tilfeller medfører bytte av samhandlingsspråk.

### 6.2.3 *Intrasentensiell veksling*

Den typen kodeveksling som forekommer hyppigst i rollespillsamtalene, er uten tvil intrasentensiell veksling. Denne kodevekslingstypen regnes som den mest krevende siden språkbrukeren må beherske to grammatiske system samtidig (jf. Poplack 1980). Setningsintern kodeveksling dreier seg, som navnet antyder, om veksling mellom to språk innenfor en og samme setning. Innslagene fra det ene og det andre språket kan være alt fra deler av ord, f.eks. stammen i ordet, og hele enkeltord til lengre deler av setningsledd og hele ledd (Engen & Kulbrandstad 2004:68). I rollespillmaterialet opptrer denne typen kodeveksling særlig i form av enkeltord, fraser og hele setningsledd. Eksempelene i (15) – (18) viser ulike tilfeller av intrasentensiell veksling i rollespillsamtalene:

- (15) **T:** Kan man bruk *irony* som en *skill*  
(latter)  
**R:** Nei det er en *feat* (O4)

- (16) **A:** Øh... vel jeg skal nå i alle fall ha en... *great big hammer* (O1)

- (17) **B:** Asså vi træng ikkje nødvendigvis (xxx) sæ på den måten, de blir vanligar, dverga like asså dverga har en viss mistru, men men siden men siden det blir fleire av dæm så kan man se på det som at *it is more a decision that this is how it should be then we shall trust in it*

- (18) **C:** [(xxx)] ha nå slags varme klær med at vi kun kom fra *the cold north in the first place* så æ har tatt det på under (O2)

Eksempel (15) viser intrasentensiell veksling i form av enkeltord, mens i (16) er kodevekslingen representert ved en frase. I eksempel (17) og (18) opptrer den setningsinterne vekslingen i form av lengre ledd; i (17) utgjør den en setning, mens kodevekslingen i (18)

består av en preposisjonsfrase. Eksempelene er i høy grad representative for forekomstene av intrasentensiell veksling i rollespillmaterialet. Det er særlig intrasentensiell veksling i form av enkeltord som forekommer hyppig i materialet, men også veksling innenfor setningen til lengre engelske fraser og ledd opptrer jevnlig. Dersom vi tar utgangspunkt i kategoriene i Tabell 5-3 (s. 56), vil vi få en pekepinn om omfanget av den intrasentensielle kodevekslingen. Den vil for det første omfatte alle innslagene i kategoriene ”enkeltord” og ”navn” siden disse vil være eksempler på veksling mellom to språk innenfor samme setning. I tillegg må en god del av innslagene i kategorien ”engelske fraser og setninger i en norsk ytring” regnes som setningsintern kodeveksling. Dermed kan vi slå fast at over halvparten av de engelske innslagene i rollespillmaterialet er eksempler på intrasentensiell kodeveksling.<sup>40</sup>

### **6.3 Innpassing av engelske enkeltelement**

Omtrent halvparten av de engelske innslagene i rollespillmaterialet består altså av enkle engelske element, og i alle opptakene unntatt O3 er denne typen innslag de mest frekvente (jf. Tabell 5-3 s. 56). Jeg har i det foregående argumentert for at disse innslagene må regnes som kodeveksling selv om slike enkle leksemer har en problematisk og omdiskutert stilling innenfor kodevekslingsforskningen. I det følgende vil jeg prøve å beskrive de enkle engelske innslagene som forekommer i rollespillmaterialet, og vise hvordan de føyer seg inn i norsk språkstruktur.

#### **6.3.1 Engelske og engelskinspirerte navn**

De engelske innslagene i rollespillsamtalene som er kategorisert som ”enkeltord” og ”navn”, har det til felles at de alle har en innholdsfunksjon i samtalen. Innslagene i kategorien ”navn” viser først og fremst til steder og personer som inngår i det rollespilluniverset spillerne beveger seg rundt i. I tillegg forekommer det andre navn som har antydning av å være betegnelser på ulike element i spilluniverset. Jeg vil likevel fokusere kun på steds- og personnavn siden de utgjør de mest interessante innslagene.

Særlig i opptakene av Imladris-gruppa (O1-O3) får uttalen av navnene et engelsk preg. Eksempler på noen stedsnavn som forekommer i disse opptakene er *Fearûn* som uttales med engelsk r og engelsk vokal i første stavelse, [ˈfɛrən], og *Waterdeep* [ˈwɔtərdip], *Undermine*

---

<sup>40</sup> I kapittel 3.3.1 ble det nevnt at det er vanlig å se på intrasentensiell kodeveksling enten som innskutt eller alternerende. Jeg mener at det ikke er nødvendig for meg å ta stilling til dette siden analysen av kodeveksling i rollespillsamtalene har et svært annerledes utgangspunkt enn tidligere kodevekslingsstudier.

['ʌndərmam] og *Bildwater port* ['bildwətər pɔrt] som alle framstår som utpreget engelske. I tillegg kommer stedsnavn som eksempelvis *Casmodan* ['kasmudan], *Karasan* ['karasan] og *Edi* ['e:di] som ikke virker spesielt engelske i uttalen, men som er klassifisert som engelske innslag fordi de framstår som nokså engelskinfluerte i den sammenheng de står i. Personnavnene i opptakene av Imladris-gruppa viser det samme. En rekke av dem framstår som helt klart engelske i uttalen som f.eks. *Pat* ['pæt], *Lagonlove* [la'gunlʌv], *the Longshots* [ðə 'lɒŋʃɒts] og *Zeeta* ['zi:ta], mens andre framstår som mer engelskinfluerte, som eksempelvis *Zarathustra* ['saratəʊstra] og *Moradin* ['muradin]. De to sistnevnte navnene uttales for øvrig med norsk rulle-r i motsetning til *Fearûn* som ble uttalt med engelsk r. Imidlertid får de engelskinspirerte navnene en mer utpreget engelsk uttale når de brukes i sammenheng med andre engelske element eller innslag. For eksempel inngår *Moradin* i betegnelsen på en eliteorden av kriger-prester, nemlig *Hammer of Moradin*. Da uttales navnet med en helt entydig engelsk uttale både av vokaler og konsonanter: ['hæmmər əv mɔrədɪn].

Navnebruken i Driv-gruppa skiller seg en god del fra navnebruken i Imladris-gruppa. I uformell samtale med Driv-gruppas spilleleder fikk jeg vite at de i denne kampanjen har prøvd å gi både personene og stedene greske navn. Dermed finner vi virkelige stedsnavn som f.eks. *Nasaret*, *Argos* og *Medina* og personnavn som *Zoticus*, *Cleon*, *Luigen* og *Endrulit* i opptaket. Imidlertid er det fire engelske innslag i O4 som er klassifisert som ”navn” (jf. Tabell 5-3 s. 56). Det første av disse innslagene er det mest interessante. I opptaket brukes *Lowlands* som betegnelse på et område der det skal ha vært utkjempet noen kamper mot romerfolket.<sup>41</sup> Som nevnt i foregående kapittel er Driv-gruppa opptatt av å fornorske så mye som mulig av rollespillingen, og bruk av virkelige stedsnavn er sannsynligvis en følge av denne fornorskingen. Det er dermed pussig at et stedsnavn som *Lowlands* plutselig dukker opp i rollespillsamtalen. Ifølge spilleleder er det et resultat av en tilfeldighet. Han skulle nemlig beskrive rollespillingen til gruppa for en engelskspråklig venninne. Dermed kom han til å bruke navn som *Highlands* og *Lowlands*, og disse navnene ble rett og slett hengende igjen i kampanjen. De tre andre innslagene i ”navn”-kategorien er for det første *Nature's balance*, som er navnet på en trylleformel (eng. 'spell'), for det andre *Robin Hood* som brukes for å beskrive antrekket til noen karer spillernes karakterer møter i skogen, og for det tredje

<sup>41</sup> Handlingen i Driv-gruppas kampanje kretser rundt en tronfølgerstrid som oppstår i kjølvannet av at et rike som i de siste årene har ekspandert sterkt, kollapser (Romerriket). Et annet kongerike (Hellas) reiser seg, og i tiden som følger oppstår det flere konflikter mellom romere og grekere.

personnavnet *Mike* som blir foreslått, mest på spøk, som navn på en person ingen av spillerne husker det opprinnelige navnet på. Av disse fire innslagene er det verdt å nevne at det kun er *Robin Hood* som har norsk uttale. Når det likevel er regnet som et engelsk innslag, kommer det av at navnet refererer til en engelskspråklig kultur som tydelig danner en referanseramme for informantene; navnet knyttes til noe særskilt engelsk.

### 6.3.2 Engelske enkeltord

Alle innslagene i ”enkeltdord”-kategorien tilhører de åpne ordklassene. De engelske enkeltordene er hovedsakelig verb og substantiv, men vi finner også eksempler på adjektiv, adverb og interjeksjoner i denne kategorien. Så godt som alle de engelske enkeltordene er knyttet til spillterminologi eller til rollespillhistorien. Imidlertid bærer en del av innslagene i form av enkeltord preg av å være atskillig mer spilltekniske enn andre. Eksempler på dette er ord som *cleric* og *paladin*, som er betegnelser på ulike klasser en rollekarakter kan tilhøre.<sup>42</sup> Ord som *dwarf*, *source* og *triplet* viser på sin side til konkrete element i rollespillsituasjonen samtidig som ordene har en mer allmenngyldig betydning som medfører at de også kan bli brukt i dagligspråket. Det ser ut som om den sistnevnte typen enkeltord i større grad føyer seg inn i norsk språkstruktur enn de mer spilltekniske ordene. Johansson & Graedler (2002) beskriver hvordan engelske *lånord* integreres i norsk. Selv om jeg tidligere har slått fast at det dreier seg om kodeveksling og ikke lån i rollespillsamtalene, er det likevel fruktbart å se de engelske enkeltordene i rollespillmaterialet i lys av deres framstilling.

#### 6.3.2.1 Fonologisk innpassing av engelske enkeltord

Som antydnet ovenfor ser det altså ut til at de mer allmenne engelske enkeltordene i større grad er tilpasset norsk språkstruktur enn de spillterminologiske ordene. Imidlertid virker det som om begge typer enkeltord er mer eller mindre tilpasset norsk uttale. Dette kommer av at de engelske ordene føyes inn i ellers norske ytringer. Setningsmelodien eller intonasjonen er dermed norsk, og til tross for at lydene i ordet følger engelske uttaleregler, vil ordet på den måten få et norsk preg. Poplack (1980:585) karakteriserer dette som ”a codeswitch into English with a ‘foreign accent’”. Et eksempel fra rollespillmaterialet som illustrerer dette, er verbet *mine*, som på norsk kan oversettes til å ’drive bergverksdrift, drive gruver’. Når informantene i Imladris-gruppa bruker ordet, er intonasjonen norsk, mens vokalen /i/ følger

---

<sup>42</sup> En rollekarakter kan tilhøre en av elleve klasser: *barbarian*, *bard*, *cleric*, *druid*, *fighter*, *monk*, *paladin*, *ranger*, *rogue*, *sorcerer* eller *wizard*. En klasse definerer rollekarakterens framherskende talenter og egenskaper i løpet av en kampanje. *Cleric* defineres som ”A class made up of characters who cast divine spells and are also capable in combat”, mens *paladin* defineres som ”A class made up of characters who are champions of justice and destroyers of evil, with an array of divine powers” (D&D Glossary).

engelske uttaleregler. Følgelig uttales ordet ['maɪn]. Det samme er tilfelle med substantivet *hallen*, som best oversettes til 'hall' eller 'sal' på norsk. Også her er intonasjonen utvilsomt norsk, men uttalen av vokalen /a/ følger engelsk uttale. Ordet uttales dermed ['hɑ:lɪn]. Disse eksemplene viser altså at selv om ordene følger engelske uttaleregler, har ordet fått et distinkt norsk preg som følge av at intonasjonen er norsk.

Johansson & Graedler (2002:151) påpeker at det er relativt sjelden at engelske enkeltord og uttrykk får engelsk setningsmelodi når de brukes i norsk. Selv om det er mange ulikheter mellom det engelske og norske lydsystemet, særlig når det gjelder vokaler og diftonger, er det også mange korresponderende lyder. Dette kan være noe av grunnen til at informantene foretrekker å uttale engelske enkeltord med norsk intonasjon. Det er først når informantene kodeveksler til lengre engelske fraser eller produserer hele ytringer på engelsk, at også intonasjonen (i større grad) blir engelsk. Brandsegg (2001:102,108) påviser den samme tendensen i sin undersøkelse av engelske innslag i talespråket til trønderske ungdommer. Hun påpeker at setningsmelodien eller intonasjonen i de engelske innslagene hun undersøker, nesten utelukkende er norsk. Det er kun i tilfeller der ungdommene siterer engelsk at de tilstreber en engelsk intonasjon. Dette beviser, ifølge henne, at hovedspråket er norsk.<sup>43</sup>

### 6.3.2.2 Morfologisk innpassing av engelske enkeltord

Når det gjelder morfologisk integrering av de engelske enkeltordene i rollespillmaterialet, virker det som om de mer allmenne ordene i større grad enn de spilltekniske blir morfologisk tilpasset norsk ved at de får norsk bøyning. De spillterminologiske ordene framstår som uintegrerte i norsk språkstruktur; de brukes som regel i ubestemt form, og i flertall følger de engelsk bøyingsmønster. Dette er tilfelle i opptakene av begge spillgruppene. Dermed får man en sterkere følelse av at det foregår kodeveksling når spillerne tar inn spilltekniske ord i samtalen enn når de bruker mer allmenne ord på engelsk. Eksempel (19) – (21) viser hvordan spilltekniske enkeltord blir brukt i rollespill samtaler:

- (19) **B:** Nettopp! *Gold dwarf* har en *penalty* på *dexterity* istedenfor på karisma for de e vældi gode handelsmenn, men de e, men de e... (O1)

---

<sup>43</sup> Brandsegg bruker den såkalte Trondheimsmodellen for å vise at intonasjonen er norsk (eller nærmere bestemt trøndersk) i ytringer med engelske innslag. Min hensikt er ikke å utføre noen grundig og inngående fonetisk og prosodisk analyse av de engelske innslagene i rollespillmaterialet. Derfor nøyer jeg meg med å påpeke det som ser ut til å være tendensen i materialet, ut fra min egen språkfølelse og beherskelse av både norsk og engelsk.



- (20) **E:** *Secondary spell casters* asså sånn som *rangers* å *paladins* å lignendes typa klassa, klassa med... sånn liten (xxx) får ikkje *reserve feats* (O2)
- (21) **S:** Det første som møter dere er en sånn litt eim av hestemøkk, men det er stabla utrolig mye hester der (...) *light ridinghorses* stort sett og noen få krigshester det er'kke så mange av dere som er utprega kavalerister men du ser forskjellen på en *ridinghorse* og en krigshest (O4)

Eksempelene illustrerer hvordan de spilltekniske ordene beholder sin engelske form når de taes inn i norsken. I (19) ser vi eksempel på hvordan engelske spillterminologiske enkeltord opptrer i ubestemt form når de trekkes inn i norsk språk, jf. *gold dwarf* og *dexterity*. Dette gir en sterk følelse av at ordet ikke tilhører det norske språkssystemet. Imidlertid finner vi i eksempel (19) og (21) også to tilfeller der det engelske ordet kommer etter den norske ubestemte artikkelen *en* – *en penalty* og *en ridinghorse*, noe som gir tilhøreren inntrykk av at ordene er integrerte i norsk språkstruktur. Eksempel (20) og (21) viser hvordan ordene får engelsk flertallsbøyning med -s slik som i *secondary spell casters*, *rangers*, *paladins*, *reserve feats* og *light ridinghorses*. For øvrig integreres de engelske eller engelskinspirerte navnene som brukes i rollespillsamtalene, på samme måte som de spillterminologiske enkeltordene; de trekkes inn i norsk språkstruktur uten noen form for tilpassing. Det finnes likevel noen unntak. I O1 finner vi eksempler på at informantene bruker foranstilt personlig pronomen før personnavnet slik som i *han Lagonlove* og *han Moradin*. Dette er et typisk nordnorsk dialekttrekk. Følgelig gir disse navnene i større grad skinn av å være integrert i norsk språk enn navn uten foranstilt personlig pronomen.

Engelske enkeltord med mer allmenn betydning, dvs. ord man kan tenke seg blir brukt (ikke nødvendigvis på engelsk) også utenfor rollespilldomenet, ser ut til å være morfologisk integrert i norsk. (22) – (26) viser hvordan dette kommer til uttrykk i rollespillsamtalene:

- (22) **E:** Vent no litt! Ehm du måtte sette *keggen* din attmed *fire placen* i går for at *keggen* din (...) *tappen* frøys til i går (O2)
- (23) **A:** Ja neimen jeg... *trooper* oss nå ut (O2)
- (24) **U:** Ja okey, men vi... *campa*  
(samtykkende lyder fra de andre)  
**S:** Når legger dere, er'kke så utrolig vond å sove den senga egentlig  
**V:** Rulle ut *bedroben* (xxx) enda bedre (O4)
- (25) **D:** E koking av blod en *bad* ting? (O2)

(26) T?: Det begynne å bli litt *chilly* her inne (O4)

Som vi ser i (22) – (24) er det særlig substantiv som *keggen*, *fire placen*, *tappen* og *bedroben*, og verb som *trooper* og *campa*, som tilsynelatende er morfologisk integrert i norsk. Dette skal jeg gå nærmere inn på nedenfor. Adjektivene i (25) og (26) viser ingen form for tilpassing til norsk. Dette gjelder også for de andre adjektivene i materialet; de er rett og slett tatt inn i norsk i sin originale engelske form som f.eks. i disse setningene fra O2: ”[Men] **holy beer** e ikke *intoxicated*”, ” du ser ho e *aged* asså ho e ikkje forbi sine beste år”. Dette kan komme av at adjektiv er en nokså uensartet ordklasse med stor variasjon med hensyn til bøyning, ikke bare blant engelske lånord, men også innenfor gruppa av norske adjektiv (Johansson & Graedler 2002:180).

### **Verb**

Så vidt jeg kan dømme ut fra rollespillmaterialet, er alle verb som opptrer som enkeltord morfologisk integrert i den norske språkstrukturen.<sup>44</sup> Dette kommer av at verb og setningsleddet verbal på mange måter er det mest sentrale elementet i norske setninger. Verbet er den eneste av ordklassene som kan danne setninger alene, og verbalet legger premissene for hvordan vi skal fortolke mye av setningens innhold. Fordi verbet har en så sentral rolle, er det vanskelig å tenke seg verb brukt i norske setninger uten at de bøyes som på norsk. Dette er noe vi som språkbrukere gjør automatisk, og dette er sannsynligvis bakgrunnen for at alle enkeltverb i rollespillmaterialet bøyes som på norsk. Johansson & Graedler (2002:177-179) redegjør for hvordan engelske verb som er tatt opp i det norske leksikonet, har tilpasset seg et norsk bøyingsmønster. Selv om de tar for seg lånord, stemmer det mønsteret de beskriver med hvordan de engelske enkeltverbene tilpasser seg den norske språkstrukturen i rollespillmaterialet. Dette tyder på at kodeveksling på ordnivå oppfører seg mye på samme måte som lånord.

For det første viser Johansson & Graedler til at infinitivsformer som ender på *-e* i skriftlig engelsk, brukes tilsynelatende uendret i norsk. I talespråket endres imidlertid dette ettersom denne typen verb får en tydelig uttalt *-e* i slutten av ordet. Dette gjelder også for disse infinitivene i rollespillmaterialet. Eksempler er *trace* ['treise], *sense* ['sense], *charge* ['tʃardʒe]

---

<sup>44</sup> Verb som inngår i engelske ytringer beholder selvfølgelig sin engelske form.

og *transmute* ['transmjute]. I tillegg bruker informantene i begge spillgruppene flere verb som på engelsk ender på konsonant i infinitiv. Disse infinitivene får også uttalt *-e* når de taes inn i norsk. Dermed innpasses de engelske infinitivene *to hoard*, *to recap*, *to botch*, *to fuck*, *to ditch* og *to intercept* i norsk ved at de får uttalt *-e* på slutten av ordet. Når informantene bruker disse verbene, sier de derfor *hoarde* ['hɔ:de], *recappe* ['rikæppe], *botche* ['bɒtʃe], *fucke* ['føk:e], *ditch* ['dɪtʃe] og *intercepte* ['intersepte]. Følgelig ser vi at informantene tilskriver verb som ender på konsonant på engelsk, trykklett *-e* når de brukes i norsk. På denne måten kan de lettere innpasses i norsk språkstruktur. I tillegg følger de samme mønster som de infinitivsformene som allerede ender på *-e*. Dette understreker at norske språkbrukere automatisk bøyer engelske verb på norsk fordi verbets sentrale rolle i norske setninger gjør det vanskelig og kanskje merkelig å bruke verbene i deres engelske form.

For det andre konstaterer Johansson & Graedler at lånte verb nesten uten unntak får regelmessig, altså svak, bøyning, og at det fortrinnsvis er bøyingsklasse 1 som brukes ved lånte verb. Engelske verb vil dermed bøyes etter følgende mønster: *kast-e*, *kast-er*, *kast-a/kast-et*, *kast-a/kast-et*. I rollespillmaterialet bøyes verbene ut fra det bøyningssystemet som ligger til grunn for informantenes dialekt. De tolv informantene har noe ulik dialektbakgrunn, men i denne sammenhengen er det tilstrekkelig å konstatere at åtte av informantene snakker nordnorske dialekter, mens fire informanter snakker østlandsk talemål.<sup>45</sup> For bøyningen av de engelske verbene betyr dette at verbene som de nordnorske informantene produserer, i presens får endingen *-e* siden nordnorske dialekter får r-bortfall i verb i presens. Eksempler på verb i presens som bøyes etter nordnorsk mønster, er *mine*, *dedicate*, *bunke* og *joine*. De engelske verbene ytret av informantene med østlandsdialekt følger standardmønsteret for klasse 1 verb og får dermed *-er* i presens slik det framkommer i følgende eksempler: *yanker*, *strapper*, *trooper*, *craftier*, *chopper*.

Det brukes svært få fortidsformer av verb i rollespillmaterialet, noe som er naturlig siden rollespillingen foregår i nåtid. Av de seks engelske verbene som forekommer i materialet i fortid, finnes fem i O4 og ett i O2. Verbene i fortid er i O4 for det første et resultat av at informantene refererer til noe som har skjedd tidligere, enten i selve handlingen i denne kampanjen: "*de har **shippa** vekk ungene*", eller i en tidligere kampanje; "*Jo men han va jo*

---

<sup>45</sup> En av informantene som jeg har plassert blant de som snakker østlandsk, sier selv at han ikke vet hvilken dialekt han snakker. Jeg baserer plasseringen min på de to norske ytringene han produserer i løpet av opptakene. De framstår som østlandske.

*blitt både cura å restora*”. For det andre benyttes fortid av en informant som prøver å beskrive egenskapene til noen onde skogsånder: ”siden de er så *linka* opp mot trær så har de muligheten til å få trær til å bevege seg”. I tillegg brukes *printa* i forbindelse med at informantene snakker om ei liste med navn som noen skal ha skrevet ut på et tidligere tidspunkt. I O2 brukes et engelsk verb i fortid når en av informantene vil påpeke at han allerede har gjort det som spilleleder oppfordrer han til å gjøre: ”den e allerede *iron wrappa*”. På samme måte som i presens følger fortidsformene av verbene bøyingsmønsteret i informantenes talemål. I dette tilfellet får imidlertid verbene a-ending både på nordnorsk, jf. *cura, restora, printa, wrappa*, og på østlandsk, jf. *shippa, linka*.

Så langt følger verbene i rollespillmaterialet så godt som samme mønster som det Johansson & Graedler (2002) påviser for engelske lånord i norsk. Imidlertid er det fire verb som ikke føyer seg inn i dette forholdsvis regelmessige mønsteret. Det første verbet er *healed*. Ytringen ordet opptrer i er gjengitt i (27):

- (27) D: Okey, nei den **cures one point of damage** per level maks fem **points immediate action** så e sånn dingdingding så e du *healed*

At dette verbet følger engelsk bøyingsmønster, kommer antakelig av at ordet opptrer i en setning som etterfølger en tekst informant D siterer eller leser opp fra ei rollespillbok. Teksten blir mer eller mindre lest opp eller sitert på engelsk, og nærheten i tid mellom den engelske teksten og verbet fører til at verbet blir bøyd på engelsk. En annen forklaring er at ordet *healed* blir brukt i teksten, og at informant D bruker det med engelsk bøyning av den grunn.

Det andre verbet som ikke føyer seg inn i mønsteret som er skissert ovenfor, er *transform*. Verbet slik det opptrer i rollespillsamtalen i O4, er gjengitt i (28). Informantene diskuterer hva noen onde skogsånder, såkalte *splinter waifs*, har gjort med de små barna de har bortført fra landsbyen som informantenes rollekarakterer nå befinner seg i.

- (28) V: ja okey, såpass, det her e, det kan være sånne **splinter waifs**, skogsånda som, de har en tendens t å gjømme sæ til å med i bya faktisk (...) i smale passasja å sånt, så lenge det e nok tre der så kan de gjøm sæ  
 U: [Urbane skogsånda]  
 V: [å ta barn å] gjøre nåkka med dem å ét dæm  
 R: Hva er gjøre noe med dem, sånn marinere dem [koke dem, brenne dem]?  
 V: [Nei sånn type] **transform** dæm på et eller anna vis, gjøre dæm, ja nåkka, æ veit ikkje, det va det det sto

Også i dette tilfellet opptrer verbet i sin originale engelske form. At informant V bruker verbet på engelsk, kan ha sammenheng med at han rett før diskusjonen oppsto leste i rollespillbøkene om *splinter waifs*. Dette underbygges av at informanten i slutten av ytringen faktisk refererer til at det han sier står i bøkene. Dermed er antakelig bruken av verbet *transform* på engelsk en direkte følge av at informanten nettopp har sett og/eller lest ordet i rollespillbøkene.

Verbet *campa* byr også på et problem selv om det ser ut til å være innpasset i norsk. Formen på verbet tyder på at det er en fortidsform; det bøyes slik som de andre verbene som opptrer i fortid. Likevel tyder konteksten på at *campa* blir brukt i presens. Informanten sier nemlig: ”Ja okay, men vi... *campa*” (O4), og slik dette kan tolkes ut fra konteksten, er det et utsagn som beskriver at rollekarakterene går til ro for natten. Denne ytringen følges også opp av spilleder som beskriver sengene til rollekarakterene. Det er altså en handling som skjer i nåtid. Spørsmålet er hvorfor dette verbet har fått a-ending. Informanten som produserer ytringen har talemålsbakgrunn fra Øst-Finnmark, og det er derfor ikke mulig å forklare endingen på verbet på grunnlag av informantens dialekt.

Det siste verbet jeg skal omtale, utmerker seg ikke bare med at det ikke føyer seg inn i mønsteret for innpassing av verb som ble skissert ovenfor, men også fordi det er et verb som finnes både på engelsk og norsk. (29) gjengir ytringen verbet opptrer i:

- (29) **B:** Greit eeh... da har æg ikkje *preparert*... eh **flaming sphere**... eller (...) eeh asså æ har skreve opp de liksom de **spellan** æ har *preparert* i løpet av kvelden åsså liksom har eg *utpreparert* eh **flaming sphere** satt inn **false life, welling blood** og **gidels electric(xxx)** æ antar at **false life** ikkje e nåkka **evil** med i det hele tatt, **right it just**...

Her ser vi at informanten bruker verbformen *preparert*. På norsk har vi verbet *preparere* som ifølge *Bokmålsordboka* betyr å ”gjøre motstandsdyktig og holdbar f.eks. preparere skinn, insekter / behandle, gjøre noe klart til et bestemt bruk f.eks. preparere skiløyper, alpinbakker”. I tillegg oppgir *Bokmålsordboka* at *preparere* kan bety ”påvirke i forveien, forberede, f.eks. preparere stemningen”, men jeg vil våge å påstå at dette er en lite brukt, om ikke ukjent, betydning på norsk. Det engelske verbet *to prepare* oversettes vanligvis med ’å forberede, å klargjøre’. Det kan virke som om verbene *preparere* og *to prepare* har en noenlunde sammenfallende betydning, men slik verbet brukes på norsk, har det en mer spesifikk og snever betydning enn det engelske *to prepare*; f.eks. preparerer man skinn og skiløyper, men

ikke middagen eller en fest (jf. engelsk: *to prepare dinner, to prepare a party*). Når informant B bruker verbet *preparert*, kommer det av at han ”fornorsker” det engelske verbet *prepare*. Dermed kan det forsvares at ordet regnes som et engelsk innslag. Det er ofte tilfelle at nordmenn som snakker mye engelsk, innfører engelske ord i den norske talen sin som om de skulle være norske ord. Imidlertid bruker de ordet i dets engelske betydning. Et godt eksempel på dette er ordet *realisere* av engelsk *to realize*. Blant nordmenn som bruker engelsk mye, blir verbet ofte brukt på denne måten: ”Jeg realiserer at det blir vanskelig å fullføre masteroppgaven i tide”. Som vi ser brukes verbet *realisere* i den engelske betydningen ’å innse’. Mitt poeng er at bruken av verbet *preparert* i rollespillmaterialet er et resultat av den samme prosessen.

### ***Substantiv***

Substantiv er på samme måte som verb svært viktige element i språket, selv om deres rolle i norske setninger er vesensforskjellig fra verbets. Hovedoppgaven til substantivene er å fortelle oss hva en tekst eller samtale dreier seg om (Johansson & Graedler 2002:181). Som jeg har vært inne på tidligere, gir de engelske enkeltordene av mer allmenn art inntrykk av å være godt integrert i norsk språkstruktur, og dette gjelder særlig for verbene og substantivene. Likevel vil vi, når vi studerer substantivene i rollespillmaterialet nærmere, se at de ikke er så fullstendig integrert i norsk som man ved første øyekast får inntrykk av. Som vist ovenfor blir verbene nærmest umiddelbart morfologisk integrert i den norske språkstrukturen. Imidlertid er prosessen for integrering og innpassing av substantiv mer omstendelig.

Johansson & Graedler (2002:182) påpeker at når det gjelder morfologisk integrering av fremmede substantiv, så er det mer korrekt å snakke om en integreringsprosess fordi tilpasningen til de norske mønstrene skjer gradvis. De viser til en integreringsskala for de engelske substantivene i norsk som Kari-Anne Rand Schmidt lanserte i en artikkel fra 1982. Denne skalaen er en forenklet modell som viser hvordan lånordene gjennom flere trinn eller stadier gradvis føyer seg inn i et fullstendig norsk bøyningsmønster. Tabellen nedenfor gjengir integreringsskalaen slik den forekommer hos Johansson & Graedler (2002:183). I skalaen som gjelder vanlige hankjønnsord, brukes det gamle lånordet *drink* som eksempel.

	Ubestemt form, entall	Bestemt form, entall	Ubestemt form, flertall	Bestemt form flertall
Trinn 1	en drink			
Trinn 2	en drink	drink-en		
Trinn 3	en drink	drink-en	drink-s	
(Trinn 4)	en drink	drink-en	drink-s	drink-ene)
Trinn 5	en drink	drink-en	drink-er	drink-ene

**Tabell 6-1 Integreringsskala for engelske lånord i norsk**

På det første trinnet i skalaen blir ordet brukt med entallsartikkel. For at substantivet skal kunne brukes i norsk, må det ha et bestemt grammatisk kjønn, og ifølge denne modellen bestemmes kjønnet allerede i første stadium. Neste skritt blir å legge bestemthetsendelsen til ordet. Så kommer flertallsendelsen, og i en tidlig fase er det ofte den engelske endelsen -s som brukes, også på norsk. Først noe senere i integreringsprosessen kommer de norske flertallsendelsene inn. Johansson & Graedler understreker at denne modellen ikke stemmer for alle ord. Poenget med modellen er at den illustrerer at innpassing av engelske substantiv i norsk er en gradvis prosess. I tillegg viser den hvordan engelske endelser i en periode kan fungere innenfor det norske systemet.

Igjen vil jeg understreke at Johansson & Graedler (2002) tar for seg engelske lånord i norsk. Tabell 6-1 gjengir altså en skala som viser hvordan lånord blir integrert i norsk. Likevel vil skalaen være et godt verktøy i analysen av engelske substantiv i rollespillmaterialet. Som sagt er det vanskelig å trekke grensen mellom kodeveksling på ordnivå og lån, og derfor er det mulig å nyttiggjøre seg en modell som tar for seg lånord i analysen av kodeveksling. Tidligere har jeg pekt på at spilltekniske enkeltord ser ut til å opptre i ubestemt form både med og uten norsk ubestemt artikkel. Dette gjelder også for de mer allmenne enkeltordene, noe eksempel (30) – (33) illustrerer, (30) og (31) uten artikkel, (32) og (33) med:

(30) E: Eeeh... dog eeeh... (...) la oss si detta... det dokker vil vite som *dwarf* eh...(O1)<sup>46</sup>

(31) C: Ja, selvfølgelig *mace* kan du åsså bruke (O1)

(32) T: Ja eh kan du gi oss en *pointer* mot, vel der Selbetorn hold til (O4)

<sup>46</sup> Siste del av ytringen er utelatt siden den ikke er relevant i denne sammenhengen.

(33) V: Neimen æ lure på e det en *animal* eller en *plant* det va det æ tænkte på (O4)

Ser vi disse eksemplene i forhold til integreringsskalaen i Tabell 6-1, vil de engelske substantivene i (32) og (33), *pointer*, *animal* og *plant* befinne seg på trinn 1. *Dwarf* og *mace* i (30) og (31) viser ingen form for morfologisk integrasjon i norsk og omfattes dermed ikke av modellen. Jeg var tidligere inne på at de spillterminologiske ordene som kommer etter en norsk ubestemt artikkel, gir inntrykk av at ordene er innpasset i norsk språkstruktur. Settes disse ordene i sammenheng med integrasjonsskalaen i Tabell 6-1, får vi bekreftet at dette faktisk er tilfelle. Selv om ordene befinner seg på et tidlig integrasjonsstadium, er de innpasset i norsk språkstruktur.

Det finnes også flere eksempler i rollespillmaterialet på ord som befinner seg på trinn 2 på integrasjonsskalaen. Dette er ord som *hallen*, *chain shirten*, *armouren*, *keggen*, *fire placen*, *tappen*, *armpiten*, *porten*, *bedroben*, *blessinga*, *backup-featet*, *tidsslotet*, *partyet* og *mappet*. Som vi ser har ordene fått norsk bøyningsendelse i bestemt form entall. Om disse ordene hører til på et lavere trinn enn trinn 2, er umulig å se ut fra rollespillmaterialet siden ordene kun forekommer i bestemt form entall. Det er mulig å tenke seg at enkelte av ordene har norsk bøyning også i flertall, men det vil det være uklokt å trekke noen slutninger om dette siden materialet ikke presenterer bevis for at ordene befinner seg på et lavere trinn på integrasjonsskalaen.

Siden engelsk ikke har grammatisk kjønn, må vi tildele kjønn til engelske lånord i norsk (Johansson & Graedler 2002:183). Ifølge integrasjonsskalaen får de engelske ordene tildelt kjønn allerede på trinn 1, og som det er blitt påpekt opptre flere av både de mer spilltekniske og allmenne enkeltordene etter norsk ubestemt artikkel, som regel etter den ubestemte hankjønnsartikkelen *en*. Dette betyr at ordene fikk tildelt grammatisk kjønn idet de ble føyd inn i en norsk sammenheng. Av engelske lånord som er formelt tatt inn i norsk, er 80–90 % av ordene hankjønn, en svært liten prosent er hunkjønn, og mellom 10 og 20 % er intetkjønn (ibid.). I norsk ser det ut til at en del faktorer som har med ordenes form å gjøre, spiller inn når ordet får tilskrevet grammatisk kjønn. Likevel er antakelig ordenes betydning den viktigste faktoren i tildelingen av kjønn til engelske ord (ibid:184-185). Dersom vi ser på eksemplene i forrige avsnitt, viser det seg at de fleste ordene er hankjønnsord; de har fått bøyningsendelsen *-en* i bestemt form. Ordene har sannsynligvis fått tildelt hankjønn fordi de norske oversettelsene av ordene er hankjønnsord. Det finnes for øvrig et hunkjønnsord blant



ekseplene, nemlig *blessinga*. Hunkjønnsord får som kjent bøyningsendelsen -a i bestemt form entall. Imidlertid slår Johansson & Graedler fast at engelske lånord som ender på -ing nesten alltid får hankjønn (2002:184). Ut fra kriteriet om form burde dermed *blessinga* vært et hankjønnsord siden det ender på -ing. Også hvis vi tar ordets betydning på norsk i betraktning, burde det vært hankjønn; *blessing* betyr nemlig 'velsignelse', som på bokmål er et hankjønnsord. Imidlertid vil ordet i mange nordnorske dialekter være et hunkjønnsord siden det heter 'ei velsigning'. Ettersom ordet blir ytret av en nordnorsk informant, er det trolig dialektformen som har ført til at ordet har fått hunkjønnsendelse i bestemt form entall.

Det er også en del engelske ord i rollespillmaterialet som er i intetkjønn. Disse ordene har bøyningsendelsen -et i bestemt form entall. Hvis vi skal spekulere på årsakene til at disse ordene forekommer i intetkjønn, er det mulig å tenke seg at de rett og slett har tatt over kjønnet til et norsk synonym (Johansson & Graedler 2002:185). *Feat* betyr 'ferdighet' på norsk, og et synonym vil da være 'talent', som er et intetkjønnsord. Det samme er tilfelle med *slot* som betyr 'åpning, sprekke'. Et synonym til dette ordet er intetkjønnsordet 'gap'. For tilskrivningen av intetkjønn til ordet *party* er det kanskje ordet 'selskap' som ligger til grunn. *Mappet* har derimot blitt tilskrevet intetkjønn fordi det tilsvarende norske ordet, 'kart', er et intetkjønnsord. For øvrig påpeker Johansson & Graedler at engelske lånord i norsk er særpreget ved at en del av dem har "vaklende kjønn", dvs. at de brukes både med hankjønn og intetkjønn (2002:186). Dette finner vi ett eksempel på i rollespillmaterialet. I opptakene av Imladris-gruppa forekommer ordet *feat* to ganger, henholdsvis i sammensetningene *backup-featet* og *reserve-featet*. Her framkommer det av bøyningsendelsen -et at ordet er i intetkjønn. Imidlertid forekommer ordet *feat* også i opptaket av Driv-gruppa. Her brukes det i ubestemt form entall med ubestemt artikkel *en* foran, noe som tyder på at ordet brukes som hankjønnsord. Grunnen til at engelske ord i norsk har vaklende kjønn, er at de er nye ord i norsk og ikke er etablert i et spesielt mønster ennå.

Når det gjelder tilpassing til norsk i flertall, er det forbausende få substantiv i materialet som har fått norske flertallsendelser. Dette er noe overraskende ettersom tilhøreren får et generelt inntrykk av at engelske enkeltsubstantiv er godt tilpasset til den norske språkstrukturen. Hos Imladris-gruppa forekommer det tre substantiv med norsk bøyningsendelse i flertall, *orca*, *snipera*, *spellan*, mens hos Driv-gruppa finner man kun to substantiv med norsk bøyning i flertall, *orcer-orcene*, *hitta*. Ordene *snipera* og *hitta* brukes i ubestemt form flertall og får endelser ut fra et nordnorsk bøyingsmønster. Ordene opptrer kun i denne bøyingsformen,

men man kan anta at ordene er integrert på laveste nivå, trinn 5, siden de har fått norsk flertallsbøyning i ubestemt form. *Spell* og *orc* blir derimot brukt flere ganger i materialet i både ubestemt og bestemt form flertall. Det vil derfor være mulig å plassere disse ordene henholdsvis på trinn 4 og 5 i integrasjonsmodellen. Bøyningsmønsteret for ordet *spell* slik det framkommer av rollespillmaterialet, blir dermed som følger: *spellen – spells – spellan*. Som vi ser har ordet beholdt den engelske bøyningsendelsen i ubestemt form flertall. Det finnes ingen eksempler i materialet der ordet blir brukt i ubestemt form entall, men vi kan med forholdsvis stor sikkerhet anta at informantene ville sagt *en spell* siden ordet viser til de norske hankjønnsordene 'en trolldom/forhekselse' og 'en trylleformel'. Integrasjonsskalaen i Tabell 6-1 forutsetter at kjønn blir tildelt før lånordet får flertallsendelser på norsk. I og med at ordet *spell* har fått hankjønnsendelser i bestemt form entall og i ubestemt og bestemt form flertall, er det rimelig trygt å fastslå at *spell* er et hankjønnsord som dermed får artikkelen *en* i ubestemt form entall.

Ordet *orc* er det eneste ordet i rollespillmaterialet som man med sikkerhet kan fastslå følger bøyningsmønsteret på trinn 5 på integrasjonsskalaen. Dermed er dette det eneste ordet som tilsynelatende er fullt integrert i norsk språkstruktur. I flertall bøyes *orc* som følger: *orcer – orcene*. Det finnes ingen eksempler på at ordet er brukt i ubestemt og bestemt form entall, men det er rimelig å anta at ordet vil følge norsk bøyningsmønster også her. I opptakene av Imladris-gruppa forekommer ordet kun en gang som enkeltinnslag, og da foreligger det i ubestemt form flertall, *orca*. Bøyningsendelsen *-a* samsvarer med substantivbøyningen i informantens nordnorske dialekt. Denne forekomsten av ordet understøtter dermed antakelsen om at det er fullt integrert i norsk. Sammenholder vi ordet med bruken av *spell*, burde det forekommet i formen *orcs* i ubestemt form flertall dersom ordet ikke var fullt integrert i norsk. At *orc* har norsk flertallsendelse hos både de østlandske og nordnorske informantene, mener jeg støtter påstanden om at ordet er fullt integrert i norsk. Også fonologisk er *orc* integrert. Intonasjonen er norsk og i tillegg uttales ordet med kort, norsk vokal, /å/, og norsk rulle-r: ['ørk]. Spørsmålet man dermed kan stille seg, er om *orc* burde regnes som et lån siden det viser full fonologisk og morfologisk integrasjon.

Når dette er sagt, får alle andre substantiv i materialet som forekommer i flertall, engelsk s-ending. Dette gjelder for både spilltekniske ord som f.eks. *clerics*, *abjureres*, *spot checks* og *arcane casters*, og mer allmenne ord som eksempelvis *buddies*, *frost bites*, *pirates*, *soldiers*

og *services*. Etter min mening er det ingen grunn til å tro at disse substantivene er morfologisk integrert i norsk. De spillterminologiske ordene brukes med engelsk flertalls-s fordi de hentes fra bøker og annet rollespillmateriale. Det er mulig å se på det som om informantene veksler til et annet ordforråd eller register de besitter når de skyter inn spilltekniske engelske ord i den ellers norske samtalen. Grunnen til at mange av de allmenne ordene blir brukt med engelsk flertallsbøyning er at de ofte brukes istedenfor vanlige norske ord. Siden informantene velger å bruke det engelske ordet istedenfor det norske, blir det også mer naturlig å bøye ordet på engelsk. Med utgangspunkt i ordene som er brukt som eksempel ovenfor, ser vi at det finnes norske ord for de engelske; *kamerater*, *frostskader*, *pirater*, *soldater* og *tjenester*. Dersom de engelske ekvivalentene til disse ordene skulle fått norske bøyningsendelser, ville det ha skapt forvirring hos informantene siden flere av ordene er svært like på norsk og engelsk, som f.eks. *pirater* – *pirates*, *soldater* – *soldiers*. Forsøk på å gi disse engelske ordene norske endelser ville skapt vanskeligheter for informantene. Dermed ser det ut til at de løser problemet med å velge engelsk bøyning. Også her virker det som om informantene veksler til et annet ordforråd de har til rådighet. Det som er litt merkelig i denne sammenhengen, er at Driv-gruppa som selv hevder at de er opptatt av å fornorske rollespillingen så mye som mulig, også bruker engelske ord der det finnes gode, norske alternativ. Det er i opptaket av denne gruppa at ordene *soldiers* og *services* opptrer. I motsetning til dette står substantivet *klaring* som brukes tre–fire ganger i O4. Dette ordet bærer nærmest preg av å være ”overfornorsket”. Ordet kommer av det engelske *clearing* som betyr ’lysning, rydning; ryddet land’, og i rollespillmaterialet brukes ordet i denne betydningen. Ifølge *Bokmålsordboka* betyr imidlertid det norske ordet *klaring* ”det å bli klar / middel til å klare veske med / fri avstand”. Informanten bruker altså ordet *klaring* med engelsk betydning som om det skulle være et norsk ord. Dette samsvarer for øvrig med den prosessen som ble beskrevet for verbet *preparert*. Videre er det interessant å legge merke til at informantene i Imladris-gruppa bruker enkelte engelske og norske ord om hverandre. Eksempelvis brukes både *dwarf* og *dverg*. Det norske ordet brukes imidlertid mest, men det brukes aldri når det er snakk om mer spesielle typer dverger som f.eks. *gold dwarfs*. Et annet eksempel på at norske og engelske ord brukes om hverandre er når informant E konsekvent bruker ordet *armour*, mens informant A bruker *armering*.

I rollespillmaterialet brukes det flere ganger sammensatte ord som består av et norsk og et engelsk ledd. Dette gjelder likevel bare i opptakene av Imladris-gruppa. Her finner vi sammensatte ord som bl.a. *fish-rett*, *spell-bok*, *reise-cask*, *goblin-familian*, *goblin-langrifle* og

*trade-prins*.<sup>47</sup> To av disse ordene, *spell-bok* og *trade-prins*, brukes også i ren engelsk form, *trade-princes* og *spellbook*, men det er den engelsk-norske sammensatte formen som opptrer hyppigst. En mulig forklaring på disse sammensatte formene er at det norske ordet i sammensetningen er nærmest identisk med sin engelske ekvivalent, jf. *bok* – *book*, *familie* – *family*, *langrifle* – *long rifle*, *prins* – *prince*. Dermed blir det enklere å bruke det norske ordet siden det automatisk vil følge norsk språkstruktur. To av de sammensatte ordene passer imidlertid ikke inn i denne forklaringen, nemlig *fish-rett* og *reise-cask*. Årsaken til at informantene bruker et norsk ledd i disse to ordene er ikke åpenbar.

Forklaringen på sammensetningen *reise-cask* kan ha sammenheng med bruken av det engelske ordet *keg* i samme setning. Ytringen ordene opptrer i, er gjengitt i (34):

- (34) **E:** [Asså en **keg** med **dwarven stout**] asså sånn solid **dwarven beer** sånn der sånn *reise-cask* koste femogtyve gull, å den trur æ e så dyrt øl som det du får tak i...

Hvis vi slår opp ordene *keg* og *cask* i ei engelsk ordbok, finner vi ut at de betegner det samme, nemlig 'tønne'. Forskjellen på ordene er at *keg* betegner ei mindre tønne som kan inneholde et bestemt volum. Når informanten setter det norske ordet *reise* til det engelske *cask*, lager han et sammensatt ord som understreker størrelsen på beholderen og som dermed forklarer og understreker det informanten ønsker å formidle; at ølet rollekarakterene kan få kjøpt er altfor dyrt i forhold til mengden de får.

Når det gjelder sammensetningen *fish-rett*, er det mulig å tenke seg at informanten ikke kjenner det engelske ordet for matrett, nemlig *dish*. Imidlertid er det en mer plausibel forklaring at informanten velger å si *fish-rett* fordi sammensetningen *fish dish* høres merkelig og uengelsk ut. Informanten framstår nemlig som svært kompetent i engelsk. En tredje forklaring er at informantens bruk av ordet er en følge av språklig kreativitet og lek. Ordet opptrer i følgende ytring:

- (35) **B:** Forestill dæ forestill dæ en sånn gigant en en en skikkelig sånn **ancient fish-rett** med (xxx) og ei padde som ikke ligne grisen (O2)

Her prøver informanten å forklare hva "scrimshaw" er. Diskusjonen ytringen er en del av, kretser nemlig rundt hva rollekarakterene spiste til middag kvelden før. "Scrimshaw" ser ut til

---

<sup>47</sup> Ordene er skrevet med bindesterk for bedre å illustrere at de er sammensatt av et engelsk og et norsk ord.

å være et navn informantene har hentet fra rollespillbøkene eller funnet på selv og betegner en type fisk som finnes i rollespilluniverset. Det blir ledd og tullet en del etter at spilleder har fortalt at de spiste dette til middag. Bruken av frasen *ancient fish-rett* kan være en følge av at informanten som ytrer frasen, ønsker å uttrykke humor, ironi og kreativitet i forklaringen av ”scrimshaw”, som i seg selv framstår som et litt morsomt ord.<sup>48</sup>

En annen engelsk-norsk hybridform som forekommer i materialet og som sannsynligvis også er ment å ha en humoristisk effekt, er frasen *the holy beeret*. Frasen uttales med sterk norsk intonasjon og vokalen i *beeret* uttales som lang e: [də 'houli be:ret]. Vi ser også at ordet *holy beer*, som visstnok er øl med sølvsmak, noe dverger elsker, har fått norsk bestemt artikkel -et. Når informanten bruker ordet *holy beeret* i kombinasjon med engelsk bestemt artikkel *the*, framstår frasen med dobbel bestemthet, et syntaktisk trekk som skiller norsk fra bl.a. dansk og engelsk. Denne miksen av engelsk og norsk bøyning i frasen fører til at informanten skaper en viss effekt i samtalen med å bruke den. Hensikten med å ytre frasen er å tiltrekke seg oppmerksomhet eller å uttrykke en slags ironisk distanse til den diskusjonen som foregår.

En siste ting jeg har lyst til å påpeke når det gjelder bruken av enkle engelske innslag i rollespillmaterialet, er at begge gruppene konsekvent bruker engelske vekt- og måleenheter. Eksempel (36) – (38) viser hvordan dette kommer til uttrykk i rollespillsamtalene:

- (36) **D:** Du bevege dæ bare ti **foot** lenger ned så høre du bare (mosende lyd) (...) pluss vi e dverga så vi vess vi ikke... finner veien så **mine** (utt. maine) vi våres egen vei gjennom [(xxx)] (O1)
- (37) **D:** Okey det e nesten for det at æ begynne å dræge fram **the holy beeret** (no. uttale) men æ tenke eeh... selv om æ e dverg så ser æ hundre GP for en **gallon** med **fun stuff**... litt i overkant (O2)
- (38) **V:** [Han veie] søtti **pounds**, han e ikkje så liten (O4)

Som vi ser brukes engelske måleenheter både for vekt, lengde og mengde. Måleenheten *foot* brukes også konsekvent for å angi høyden på personer og ting. Begge spillgruppene bruker engelske måleenheter, og antakelig er det et resultat av at slike måle- og vektenheter brukes i

---

<sup>48</sup> *Scrimshaw* er egentlig en betegnelse på “a carved or engraved article, esp. of whale ivory, whalebone, walrus tusks, or the like, made by whalers as a leisure occupation” (Dictionary.com). Det kan tenkes at forfatterne av rollespillbøkene har tatt utgangspunkt i denne betydningen til ordet da de skulle navnsette en stor hval-lignende fisk.

rollespill-litteraturen. Det er verdt å merke seg at gruppene nesten alltid bruker norske ord som f.eks. *fot* istedenfor *foot* og *feet*, når de bruker lengde og høydemål. Når det gjelder vekt, finner vi at Driv-gruppa, som ønsker å fornorske spillingen, bruker *pounds*, slik det framkommer av (38) ovenfor, mens informantene i Imladris-gruppa på et tidspunkt snakker om en *femtipundssekk*. De bruker altså det norske ordet for den engelske måleenheten. Grunnen til at jeg har valgt å regne alle forekomster av engelske vekt- og måleenheter som engelske innslag, selv om de uttrykkes med norske ord, er at selve de framstår som unorske. Jeg vil tro at få nordmenn vet nøyaktig hva disse målene innebærer.

### 6.3.3 Finnes det eksempler på engelske lån i rollespillmaterialet?

Jeg har allerede hevdet at de engelske enkeltelementene i rollespillmaterialet er en form for kodeveksling uansett grad av integrasjon. Jeg baserer denne påstanden på det faktum at alle enkeltinnslag i materialet av de fleste nordmenn vil oppfattes som del av det engelske språkssystemet. Likevel vil det være interessant å stille spørsmål om hvorvidt det finnes eksempler på engelske lånord blant de engelske enkeltordene i materialet. I denne sammenhengen ser jeg bort fra alle gamle engelske lån som er fullt integrert i det norske leksikonet. Det jeg ønsker er å se om noen av de engelske innslagene faktisk er ”norske” ord. Kriteriet er at de må være oppført i enten *Bokmålsordboka* eller *Nynorskordboka*.

Med dette kriteriet som utgangspunkt er det fire ord blant de engelske enkeltordene i materialet som kan regnes som lånord. Disse ordene er *setting*, *story*, *fancy* og *hit*. Ytringene de forekommer i er gjengitt i (39) – (42):

- (39) E: Dæm e i fra det som tidligere va en *setting* som het Aqua del.. en sånn araber-*setting* (O1)
- (40) E: Du har lest e det nån som har lest, lest den *storyen* om denherran *ironforge*-dvergen som driv åsså fortell om alle de andre (xxx)rasan? (O3)
- (41) S: Langs nordvestsida av veggen så er det masse drikketrau, det står masse hester på rekke og rad der, å på baksida av veggen på utsida av veggen har de snekret en stall som tydeligvis gjør noe *fancy* med å bygge om her (...) Det er tydeligvis romersk ingeniørkunst på sitt beste som er arven fra de bygger festningsverk. De som var her for to år siden legger merke til at tregrensa har krympa litt bort herfra (O4)
- (42) U: Kor mange *hitta* [(xxx)]  
 [(hanegal)]  
 V: Hæ?  
 U: Kor mange *hitta* med hane kan du få? (O4)

Ut fra konteksten ordene står i, kan vi få en pekepinn om ordene faktisk er lånord eller ikke. Ordene *setting* og *fancy* brukes i tråd med den betydningen ordene står oppgitt med i både *Bokmåls-* og *Nynorskordboka*. *Story* og *hitta* brukes derimot med en annen betydning. Det engelske ordet *story* betyr på norsk 'handling, fortelling'. Lånordet *story* har, slik det brukes i norsk, en snevrere betydning, nemlig "handling(sforløpet) i film, skuespill o.l." (*Bokmålsordboka*). Det samme er tilfelle med ordet *hitta* som må regnes som en flertallsform av ordet *hit*. Det engelske ordet *hit* har flere betydninger, men oversettes helst til 'treff, slag'. I norsk derimot blir ordet *hit* ifølge *Bokmålsordboka* kun brukt i betydningen "melodi som det blir solgt store mengder plateinnspillinger av; populær film, bok el. annen vare som selger godt". I (40) og (42) ovenfor brukes *story* og *hit* i sin engelske betydning, og derfor må ordene regnes som kodeveksling og ikke lån.<sup>49</sup> *Setting* og *fancy* må derimot regnes som lån. Jeg vil likevel hevde at de med rette er regnet med blant de engelske innslagene i rollespillmaterialet. Verken da jeg lyttet igjennom opptakene eller da jeg transkriberte dem, var jeg i tvil om at dette var engelske innslag. Det var først da jeg studerte de engelske enkeltordene nærmere, at jeg oppdaget at *setting* og *fancy* faktisk er norske ord. Dette kan tyde på at selv om ordene er formelt integrert i norsk, så er de ikke psykologisk integrert. Det er mulig å si noe om lånords psykologiske integrasjon ved å ta utgangspunkt i språkbrukeren (Johansson & Graedler 2002:135). Graden av psykologisk integrering avhenger nemlig av hvilket forhold språkbrukeren har til ordet: Føles det fremmed eller uvant, eller er det en naturlig del av ordforrådet? Slik jeg som språkbruker har oppfattet ordene *setting* og *fancy* i rollespillmaterialet, har jeg ikke ansett ordene for å være en naturlig del av det norske ordforrådet. Derfor er de i denne sammenhengen regnet som engelske innslag.

## 6.4 Oppsummering – Kodeveksling i subkulturer

I dette kapitlet har jeg slått fast at rollespillmaterialet inneholder eksempler på både taggveksling, intersentensiell veksling og intrasentensiell veksling. Omfanget av de ulike kodevekslingstypene er imidlertid varierende; hos begge spillgruppene forekommer taggveksling forholdsvis sjeldent, mens det er en temmelig stor grad av inter- og intrasentensiell veksling hos begge grupper. Setningsintern kodeveksling opptrer likevel hyppigst; over halvparten av de engelske innslagene i rollespillmaterialet er eksempler på intrasentensiell veksling. Det er især engelske innslag i form av enkeltord og navn som utgjør

<sup>49</sup> Det er litt uklart hva informantene i Driv-gruppa egentlig snakker om når ordet *hitta* dukker opp i rollespill samtalen. Slik jeg oppfatter samtalen, driver de og tuller med at en gal hane vekker rollekarakterene om morgenen. Dermed tolker jeg informant Us ytring dit hen at han ønsker å treffe hanen med noe hardt.

tilfeller av setningsintern kodeveksling i rollespillsamtalene, og en leksikalsk beskrivelse av disse innslagene innpassing og integrering i norsk språkstruktur, har derfor utgjort hoveddelen av kapitlet.

De enkle engelske elementene kan grovt sett deles inn i spilltekniske og mer allmenne enkeltord. I tillegg kommer steds- og personnavn. Fonologisk er alle engelske enkeltlement integrert i norsk i og med at de konsekvent uttales med norsk intonasjon selv om de ellers stort sett følger engelske uttaleregler. Dette gir ordene et distinkt norsk preg. Ordene viser for øvrig noe ulik grad av morfologisk integrasjon i norsk språkstruktur. Alle engelske verb som opptrer i materialet, blir integrert i norsk ved at de får uttalt trykklett -e i infinitiv. Videre følger de regelmessig, dvs. svak verbbøyning. I materialet kommer dette til syne ved at verbene bøyes i henhold til informantenes talemål. At verbene i så stor grad integreres i norsk språkstruktur, henger sammen med verbets og verbalets sentrale rolle i norsk.

Av substantivene er det bare noen ord som viser en eller annen grad av innpassing i norsk. Disse ble drøftet i forhold til en integreringsskala for engelske lånord. Det viser seg at de tilsynelatende integrerte engelske ordene befinner seg på ulike trinn i denne skalaen. Det er bare ett engelsk ord som viser full morfologisk integrasjon i rollespillmaterialet, nemlig *orc*. Også enkelte av de spilltekniske ordene befinner seg på trinn 1 i modellen. Dette er fordi flere av disse ordene har fått tildelt grammatisk kjønn. De øvrige enkeltordene, både de spilltekniske og mer allmenne ordene, opptrer i sin engelske form og viser dermed ingen form for integrasjon i norsk. Dette gjelder også navnene i materialet med unntak av noen få personnavn som etterfølger det personlige pronomenet *han*, noe som gir skinn av at navnet er integrert i norsk språkstruktur.

At hoveddelen av de engelske enkeltlementene forekommer i sin originale engelske form, gir tilhøreren inntrykk av at spillerne kodeveksler til et register eller ordforråd de har tilgjengelig i sitt språklige repertoar. Også de mer integrerte enkeltordene kan sees på som en slik form for kodeveksling, men av praktiske årsaker blir de tilpasset norsk språkstruktur. En delvis innpassing i norsk språkstruktur gjør bruken av ordene i en norsk samtalesituasjon enklere, og dermed glir kommunikasjonen mellom spillerne lettere.

For å underbygge påstanden om at de engelske enkeltlementene i rollespillmaterialet er en form for setningsintern kodeveksling som karakteriseres av at det veksles til et særskilt



register eller ordforråd informantene har tilgjengelig, er det nyttig å se denne undersøkelsen i sammenheng med den danske forskeren Bent Preislers studie av engelskbruken i fem danske subkulturer, nemlig hip-hop, computere, rockmusikk, dødsmetal og amatørradio (jf. kap. 2.5). Alle disse subkulturene er hver for seg en variant av en hovedsakelig amerikansk opphavskultur, og de er karakterisert ved at deres betydnings- og verdisymboler først og fremst er språklige i form av engelske ord og uttrykk. Også subkulturenes skrevne tekster er på engelsk og i tillegg er engelsk et nødvendig kontaktspråk i kommunikasjonen med utenlandske grupper innenfor samme subkultur (Preisler 1999:231-232). Preisler fastslår at de fem subkulturenes språklige stil karakteriseres av ”konstant kodeveksel til engelsk” (1999:136), og han påpeker at det særlig er det sentrale ordforrådet innenfor hver subkultur som er på engelsk. For hiphoperne vil dette være betegnelser på dansebevegelser, teknikker, graffiti-tegn etc., mens for datakulturen vil det være snakk om veksling til et dataterminologisk ordforråd. For rocke- og dødsmetallkulturen vil dette ordforrådet i stor grad være knyttet til et fysisk domene (scenen, musikkstudioet osv.) som de rytmiske musikkulturene har til felles (Preisler 1999:198). Kodevekslingen til engelsk i de danske subkulturene kjennetegnes altså av veksling til et særskilt ordforråd eller språklig register som den aktuelle subkulturen gjør bruk av i sine aktiviteter.

Det er allerede slått fast at rollespill er en etablert subkultur i Norge, og min analyse av rollespillsamtalene har så langt avdekket en del fellestrekk med det språklige stiluttrykket til subkulturene i Preislers studie. For rollespillkulturen gjelder også det at de skrevne tekstene spillerne gjør bruk av, er på engelsk.<sup>50</sup> Engelsk brukes også som kommunikasjonsspråk dersom medlemmer av rollespillmiljøet i Norge ønsker å kommunisere med rollespillere i andre land. Videre ble det slått fast at den stadige innlemmingen av engelske enkeltelement i rollespillsamtalene må være et resultat av at informantene veksler til et engelsk ordforråd eller register. Sammenholder man dette med bruken av engelsk i de danske subkulturene, kan man konstatere at innskuddene av engelske enkeltelement i rollespillmaterialet er uttrykk for en tilsvarende kodeveksling som den Preisler beskriver i sin studie. I dette tilfellet vil det imidlertid være snakk om kodeveksling til et ordforråd eller register som er særegent for og står sentralt innenfor rollespillkulturen. Denne slutningen underbygges av at også Driv-

---

<sup>50</sup> I 1988 ble reglene til ”Dungeons & Dragons” oversatt til norsk, men disse oversettelsene slo aldri an blant norske rollespillere siden de ikke klarte å holde følge med de engelske utgivelsene (Brånå 1997:1.3.2, muntlig kommunikasjon fra informant E). Imidlertid påpeker Matthjis Holter (2005:5) at de norske utgivelsene var viktige for å rekruttere folk til rollespillmiljøet. Han mener at mange aldri ville begynt med rollespill dersom det ikke hadde funnes ei norsk regelbok.

gruppa, som streber etter å fornorske rollespillingen, erkjenner at de må tillate en viss bruk av engelsk, særlig i forhold til regler og enkelte begrep (jf. 7.1). Disse reglene og begrepene er en del av den terminologien som ligger til grunn for rollespillingen og blir dermed del av et ordforråd som karakteriserer rollespillkulturen.

At man ser bruken av engelsk i subkulturene som en veksling til et ordforråd eller register som er karakteristisk for den særskilte subkulturen, fører til at man må utvide forståelsen av begrepet kodeveksling. Tidligere undersøkelser av kodeveksling har, som jeg har vært inne på, for det første dreid seg om å undersøke veksling mellom to språk hos språkbrukere som har de aktuelle språkene enten som morsmål, eller som første- og andrespråk. For det andre har studiene vært gjennomført i flerspråklige samfunn der alle de involverte språkene spiller en rolle på samfunnsnivå. I denne undersøkelsen av engelsk i rollespill og i Preislers subkulturundersøkelse er det en helt annen type informanter og en totalt forskjellig setting som ligger til grunn for beskrivelsen av kodeveksling. For det første brukes det informanter som har det ene språket som morsmål og det andre språket som fremmedspråk. For det andre er språkbruken som studeres, knyttet til en spesiell kontekst eller samhandlingssituasjon. Dette får implikasjoner for hvordan vi ser på kodevekslingen og bruken av engelsk i disse situasjonene. Det er konteksten den språklige samhandlingen foregår i, som trigger bruken av to språk. Det er ikke informantenes kompetanse i et annet språk som gjør subkulturen, i dette tilfellet rollespillgruppa, til en tospråklig arena; det er utøvelsen av en aktivitet som er fundert på en engelskspråklig litteratur og et engelsk ordforråd, som avstedkommer språkvekslingen.

## 7 Språkvalg i rollespill som følge av sosiale normer

Studier av kodeveksling har ikke bare dreid seg om å undersøke de strukturelle sidene ved en språkbrukers veksling mellom to språk. Flere har også prøvd å forstå de sosiale faktorene som avgjør hvorvidt tospråklige vil kodeveksle eller ikke. Dette danner grunnlaget for den sosiokulturelle tilnærmingen til kodeveksling (jf. kap. 3.3.2.2). Det er flere faktorer som framheves som viktige for hvilket språk den tospråklige velger å benytte. Disse er domene, kommunikasjonspartner, emne og funksjon (Engen & Kulbrandstad 2004:35). I arbeidet med å undersøke bruken av engelsk i rollespill vil særlig *domene* være et avgjørende element for informantenes bruk av to språk. Rollespillsamtalen utgjør en spesifikk kontekst for språkbruk, og kodevekslingen mellom norsk og engelsk må dermed sees i sammenheng med denne særskilte samhandlingssituasjonen. Følgelig er det nyttig å se på hvordan rollespillkonteksten blir en ramme for informantenes språkbruk, og hvordan de to spillgruppene velger ulike språklige strategier. Dette innebærer at jeg først drøfter spillgruppenes språkvalg i forhold til tospråklighetsbegrepet. Deretter vil jeg belyse gruppenes valg av samhandlingsspråk ut fra Myers-Scottons markerthetsmodell. Min hypotese er at de to spillgruppene foretar ulike valg som blir bestemmende for bruken av engelsk i rollespillsamtalene; for den ene gruppa blir kodeveksling til engelsk den aksepterte gruppenormen, mens den andre gruppa framhever fornorsking som en grunnleggende verdi i sin rollespilling.

### 7.1 Rollespill som tospråklig arena

Beskrivelsen av rollespillmaterialet i forrige kapittel viste at alle de tre typene kodeveksling forekommer i rollespillsamtalene, men at veksling mellom taleturer og setninger og veksling innenfor setningen opptrer i betydelig større grad enn taggveksling. Av de to hyppigste vekslingstypene er setningsinternveksling den mest frekvente og dermed den dominerende formen for kodeveksling i materialet. Poplack (1980) påviser i sin studie av kodeveksling blant puertoricanere i New York at både balanserte og ikke-balanserte tospråklige er i stand til å kodeveksle hyppig og samtidig holde på grammatikaliteten i både sitt første- og sitt andrespråk. Hun konstaterer også at de balansert tospråklige har en tendens til å veksle språk innenfor setninger, mens ikke-balanserte tospråklige foretrekker å veksle mellom setninger.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> En tospråklig person som behersker begge språk like godt, kalles balansert tospråklig, mens en person som behersker det ene språket bedre enn det andre, karakteriseres som en ikke-balansert tospråklig (jf. balansert og ikke-balansert tospråklighet Engen & Kulbrandstad 2004:29). Poplack bruker i sin artikkel 'fluent bilingual' og 'non-fluent bilingual'.

Poplack påpeker at intrasentensiell veksling er en mer intim form for kodeveksling enn taggveksling som hun kaller for emblematiske veksling. Valget mellom emblematiske eller intim kodeveksling henger ifølge Poplack nøye sammen med samtalepartnerens etniske gruppetilhørighet når det gjelder valg av kode eller språk hos de balanserte tospråklige. Dermed trekker Poplack den slutningen at tilhørighet til den aktuelle gruppa avstedkommer intrasentensiell veksling, mens samtale med personer utenfor gruppa fører til en større grad av emblematiske veksling, dvs. taggveksling.

Dette tyder på at ulike samhandlingssituasjoner eller kontekster er karakterisert av ulike kodevekslingsnormer. Rollespillsamtalen utgjør et språkbruksområde som favoriserer en intim form for kodeveksling siden språkbrukerne tilhører den samme gruppa. Dette underbygges av rollespillmaterialet ved at det viser en høy grad av intrasentensiell kodeveksling; begge spillgruppene kodeveksler ofte til engelsk innenfor setningene. Ettersom rollespill er blitt en etablert subkultur, kan man forvente at også samtaler med andre medlemmer av subkulturen er preget av setningsintern kodeveksling selv om de ikke tilhører gruppa der selve rollespillingen blir utført. Dette gjelder spesielt i samtaler der rollespilling diskuteres. Det er særlig sannsynlig at informantene i Imladris-gruppa veksler til engelsk også utenfor rollespillsamtalen siden denne spillgruppa tilhører en forening for bl.a. rollespillere. Spillforeningen er et sosialt samlingspunkt der folk kan møtes for å diskutere de pågående aktivitetene innenfor foreningen. Når kodeveksling til engelsk er så frekvent i rollespillingen til Imladris-gruppa, kan man anta at den er et uttrykk for en inngruppenorm som trolig også gjelder for spillforeningen generelt.<sup>52</sup>

For øvrig kommer det fram av undersøkelsen min at det ligger ulike normer for språkbruk til grunn for de to rollespillgruppene. Materialet samt uttalelser fra informantene, legger for dagen at gruppene velger svært ulike språklige strategier. For å belyse dette nærmere må vi først drøfte graden av tospråklighet i spillgruppene.

I kapittel 3.2 ble det fastslått at definisjonene på tospråklighet er mange og spenner fra det å ha "native-like control" i et språk til å ha et minimum av kunnskap i et annet språk enn morsmålet. Definisjonene som ligger innenfor denne avgrensingen, har alle det til felles at de

---

<sup>52</sup> Foreningen Imladris-gruppa tilhører har et diskusjonsforum på internett. Dersom man kaster et blikk på meldingene som er postet her, ser man at også foreningsmedlemmenes skriftspråk er preget av kodeveksling til engelsk. Denne kodevekslingen har særlig form av innskutte enkeltelement (Forum Imladris).

bruker kompetanse som kriterium for flerspråklighet (Røyneland 2003a:36). Alternativt kan man også ta utgangspunkt i funksjon eller holdninger i avgrensningen av flerspråklighet. Det vil si at man må se på hvilke situasjoner man bruker ulike språk i og hvilke formål de tjener, eller hvilke holdninger man har til de ulike språkene. Holdningsdefinisjonen går blant annet ut på om man identifiserer seg som flerspråklig eller om man blir identifisert som flerspråklig av andre. Funksjonelle definisjoner tar utgangspunkt i faktisk bruk. Imidlertid forutsetter begge disse utgangspunktene at man må ha en viss kommunikativ kompetanse i begge språkene. Det er derfor mulig å snakke om ulike grader av flerspråklighet siden den kommunikative kompetansen til flerspråklige individ ikke nødvendigvis er like godt utviklet på alle språklige nivå i begge/alle språk. Det er vanlig å skille mellom *muntlig* og *skriftlig kompetanse*, og mellom *reseptiv* og *produktiv kompetanse*.<sup>53</sup>

	Reseptiv	Produktiv
Muntlig	LYTTE	SNAKKE
Skriftlig	LESE	SKRIVE

**Figur 7-1 Ulike former for språklig kompetanse**

I denne modellen blir flerspråklighet håndtert som et kontinuum. Det betyr at det alltid er snakk om ulike grader av flerspråklighet, som kan variere fra et individ til et annet. I det ene ytterpunktet finner vi eksempelvis en person som har muntlig kompetanse, dvs. som kan snakke og forstå det andre språket til en viss grad og som bruker det i enkelte situasjoner, men som verken kan lese eller skrive det. I det andre ytterpunktet finner vi for eksempel en person som har vokst opp i en flerspråklig familie, som bruker begge språkene hver dag og som forstår, snakker, leser og skriver begge språkene like godt.

Dersom vi ser språkvekslingen i rollespillmaterialet i lys av dette, dukker et sentralt spørsmål opp: Bør informantene regnes som tospråklige? Et overordnet spørsmål man må ta stilling til før man svarer på dette, er hvorvidt nordmenn som lærer engelsk i skolen er tospråklige. Ut fra det som ble sagt i kapittel 3.2, vil de aller fleste nordmenn være tospråklige i norsk og engelsk. Også i lys av et funksjonelt utgangspunkt er mange nordmenn tospråklige i norsk og engelsk; mange nordmenn leser, skriver, hører og snakker engelsk daglig. Likedan er de aller fleste nordmenn tospråklige dersom man velger å se flerspråklighet som ulike grader langs et

<sup>53</sup> Figuren er hentet fra Røyneland (2003a:37), se også Engen & Kulbrandstad (2004:26).

kontinuum. Når det er sagt, vil en holdningsdefinisjon av flerspråklighet trolig tale imot at nordmenn er tospråklige i engelsk og norsk. Holdningsdefinisjoner går, som nevnt, på om en identifiserer seg selv eller blir identifisert av andre som tospråklig. I Norge lærer alle engelsk fra de begynner på skolen som 6-åringer, og ”alle” nordmenn snakker engelsk selv om de aldri har vært i et engelskspråklig land (Røyneland 2003a:38). Dermed blir ikke det å være kompetent i engelsk noe ekstraordinært; i dagens samfunn må alle nordmenn kunne engelsk for å delta fullt ut i norsk samfunnsliv (innenfor enkelte domener) og i det globale verdenssamfunnet. Dette medfører at mange nordmenn ikke oppfatter seg selv som tospråklige. Slutningen vi kan trekke ut fra denne drøftingen, er at nordmenn flest vil være tospråklige etter en middels streng kompetansedefinisjon og etter en funksjonell definisjon, som sier at den er flerspråklig som alternativt bruker to eller flere språk (ibid.). Imidlertid vil nok få nordmenn regnes som tospråklige i norsk og engelsk dersom vi legger en holdningsdefinisjon til grunn for flerspråklighet.<sup>54</sup>

Men hva med informantene i rollespillgruppene? I drøftingen av tospråklighet i rollespill kan jeg bare basere meg på det materialet framviser av språklig oppførsel og på opplysninger informantene har gitt meg. Hvis vi legger en kommunikativ definisjon til grunn, vil alle informantene regnes som tospråklige siden alle har lært engelsk på skolen. Til tross for at engelskkompetansen varierer hos hver enkelt informant, kan vi regne med at alle har en viss grad av både skriftlig og muntlig, samt reseptiv og produktiv kompetanse i engelsk som følge av fremmedspråksopplæringen i skolen. To av informantene har også tilbrakt tid i USA, noe som bør ha påvirket engelskkunnskapene deres (jf. kap. 4.3.1). I tillegg vil informantenes fritidsinteresser som jevnlig eksponerer dem for engelsk, øke den tospråklige kompetansen deres.

Også ut fra en funksjonell definisjon er informantene tospråklige siden begge gruppene bruker to språk i rollespillingen. Især må informantene forholde seg til engelsk når de forbereder en kampanje. Alle regelbøker og annen litteratur som man baserer spillet på, er nemlig på engelsk. Rollespillingen stiller dermed store krav til spillernes leseferdigheter i engelsk. ”Dungeons & Dragons” ble rett nok oversatt til norsk i 1988, men mange rollespillere foretrekker å bruke de engelske utgavene siden de likevel forstår engelsk.

---

<sup>54</sup> Jeg vil understreke at i denne sammenhengen drøfter jeg kun om nordmenn flest kan sees som tospråklige i forhold til norsk og engelsk. Hvis vi ser bort fra engelsk, vil mange nordmenn uten tvil være flerspråklige i norsk og ulike minoritetsspråk.

I de to foregående kapitlene kom det fram at det blir brukt forholdsvis mye engelsk i rollespillsamtalene, og at informantene først og fremst kodeveksler inter- og intrasentensielt. Dette er former for kodeveksling som stiller temmelig store krav til språkbrukernes kompetanse i språkene det veksles mellom. Dermed er kodevekslingen i materialet i seg selv en indikasjon på at informantene er tospråklige i norsk og engelsk. Imidlertid viste den kvantitative analysen i kapittel 5.2 at Imladris-gruppa produserer et mye høyere antall engelske innslag enn Driv-gruppa. Det ble samtidig antydnet at dette ikke bare er en følge av at Imladris-gruppa har mest taletid; noe av differansen skyldes den ulike spillestilen til gruppene.

De to gruppenes spillestil er svært forskjellig. Imladris-gruppas rollespilling er preget av hyppig kodeveksling til engelsk, mens Driv-gruppa bevisst prøver å unngå unødvendig bruk av engelsk. Hvis vi ser dette i lys av en holdningsdefinisjon av flerspråklighet, kan vi trekke den slutningen at førstnevnte gruppe velger en spillestil som identifiserer medlemmene som tospråklige, mens sistnevnte gruppe velger en strategi som distanserer dem fra tospråklighet. Det er dermed mulig å se gruppenes ulike spillestil som et resultat av at informantene etablerer en språklig norm for gruppa. For Imladris-gruppa innebærer valget av språklig norm at spillgruppa blir en tospråklig arena. Driv-gruppa har derimot bevisst valgt en språklig norm som innebærer at de så langt det er mulig fornorsker rollespillingen. For dem vil spillgruppa langt på vei være et enspråklig domene. Det er likevel viktig å understreke at også informantene i Driv-gruppa er tospråklige dersom vi legger en kommunikativ definisjon til grunn for drøftingen av medlemmenes engelskkompetanse; også Driv-gruppa må forholde seg til engelsk i forberedelsene til rollespillingen.

I denne sammenhengen er det høvelig å se nærmere på Driv-gruppas ”fornorskingsstrev”. I uformell samtale med spilleder i etterkant av opptaket fikk jeg et bedre innblikk i tankegangen bak gruppas spillestil. Hovedsakelig går strategien ut på å holde historien på norsk, mens det spilltekniske går på engelsk. Grunnen til at det spilltekniske holdes på engelsk, er at alle kilder og oppslagsverk, dvs. at alle regelbøker, kart, utrustningslister etc., er engelskspråklige. For å unngå misforståelser som kan oppstå dersom regler og ulike andre begrep oversettes feil eller ulikt av forskjellige spillere, er det mest praktisk å bruke dem på engelsk. Driv-gruppa lager stort sett sin egen rollespillsetting og historie, og dermed er det mulig å holde disse på norsk. Spilleder påpekte ellers at det går an å bruke en ferdiglaget engelsk setting, men at dette ikke er noe poeng for gruppa. Han trekker også fram at fornorsking er et valg du tar når

du er eldre og en mer erfaren rollespiller, siden det krever at medlemmene, og især spilleder, legger ned en del energi i å få rollespillingen på norsk. Det som er en særlig utfordring for spilleder, og gruppa for øvrig, er å finne gode, norske ord som kan erstatte de engelske. Ofte vil ord miste en del mening i en direkte oversettelse fra engelsk. Spilleder trekker fram det engelske ordet *wicked* som et eksempel. Vanligvis oversettes dette ordet med 'ond, ondskapsfull, slem', men slik spilleder ser det mister ordet en del nyanser det har på engelsk, i denne oversettelsen. *Ond* er derfor ikke en tilstrekkelig og dekkende oversettelse av ordet i rollespillsammenheng. Derfor streber informantene etter å finne "de riktige ordene".<sup>55</sup> Det er også viktig for dem å finne norske ord, fraser og uttrykk som passer inn i den stemningen som ofte skapes i rollespill-litteraturen. Også i denne forbindelsen vil ofte en direkte oversettelse fra engelsk til norsk være utilstrekkelig. Et eksempel spilleder trekker fram, er hvordan han valgte å oversette *White Kingdom*. Han følte ikke at en direkte oversettelse som 'Det hvite kongeriket' passet inn. Dermed fant han den mer passende betegnelsen 'Kongens hvite rike'. For øvrig nevner spilleder at han ofte har tydd til den norske sagalitteraturen og Det gamle testamentet for å finne gode norske ord til rollespillingen. I tillegg framhever han at fornorskingen gjør gruppas rollespilling mer spennende og unik.

## 7.2 Engelsk som umarkert og markert valg

Carol Myers-Scotton (1993) er den som først og fremst har sett kodeveksling i et sosiokulturelt perspektiv gjennom sin såkalte markerhetsmodell (jf. kap. 3.3.2.2). Modellen forklarer tospråkliges valg av språk ut fra de rådende sosiokulturelle normene for språkbruk i et gitt samfunn, og viser hvordan språkbrukere velger språklig kode ut fra hvem de snakker med og hvilket forhold de ønsker å uttrykke til samtalepartneren. En av premissene for denne modellen er at språkbrukerne kjenner de gjeldene normene for språkbruk i den bestemte samtalesituasjonen. Dersom de velger språk i samsvar med de etablerte normene for språkbruk, er det et umarkert valg. Om de derimot velger et språk eller en kode som bryter med normene i samfunnet eller den gitte samhandlingssituasjonen, foretar de et markert språkvalg. I Norge kan vi ta for gitt at det umarkerte valget av språk for en nordmann som snakker med en annen nordmann, er norsk (Graedler 1999:332). All kodeveksling til engelsk i en ellers norsk sammenheng må dermed oppfattes som det Myers-Scotton karakteriserer som "codeswitching as a marked choice". Denne typen kodeveksling vil ofte være uttrykk for en kommunikativ handling, noe jeg vil utdype i det påfølgende kapitlet.

---

<sup>55</sup> På engelsk har *wicked* bl.a. følgende betydninger: "[E]vil or morally bad in principle or practice, mischievous or playfully malicious, spiteful; malevolent, unpleasant; foul" (Dictionary.com).



I markerthetsmodellen fastslår Myers-Scotton at kodeveksling også kan være det umarkerte valget ("codeswitching itself as the unmarked choice"). Denne typen kodeveksling oppstår ofte når språkbrukeren ønsker å gi uttrykk for to identiteter eller holdninger til en interaksjon samtidig (Myers-Scotton 1993:149). Intrasentensiell veksling er særlig karakteristisk for slik umarkert kodeveksling. Innslagene av engelsk i opptakene av Imladris-gruppa er et uttrykk for kodeveksling som et umarkert valg. For medlemmene er spillgruppa en tospråklig kontekst der man i stor grad står fritt til å veksle språk. Rollespillingen til Imladris-gruppa er preget av at de stadig føyer inn engelske enkeltord og fraser i ellers norske ytringer. I tillegg er flere av informantenes taleturer på engelsk. Ingen av disse tilfellene av kodeveksling framstår som markerte for tilhøreren. Det er tydelig at den stadige vekslingen til engelsk er en del av den språklige normen for gruppa, og at den uttrykker et slags gruppefellesskap. I opptakene av Imladris-gruppa kan en kodeveksling til engelsk følges opp av en annen informant med en ytring på engelsk, noe som i enkelte tilfeller fører til bytte av samhandlingsspråk. Dersom vekslingen til engelsk ikke følges opp på samme språk, oppfattes likevel ikke kodevekslingen som markert. Eksempel (1) og (2) viser henholdsvis et tilfelle der en kodeveksling til engelsk blir fulgt opp av en ny ytring på engelsk, og et tilfelle der den ikke blir det:

- (1)     **E:** så... du lukte nystekt brød fra nedenunder. Dokker sitt å spis eh dog dokker får ikke servert øl, dokker får vann  
           (sjokkerte gisp fra spillerne)  
           **E:** **We wants the heros to be sober when they are about their business**  
           **B?:** **Hey I needed a drink last night** (O2)
- (2)     **C:** Asså vi kom fra ganske langt nord å vi hadde ikke med noo... litt varmere klær?  
           **A:** Jo  
           **D:** Æ hadde det!  
           **B:** Asså æ e fra, æ bodde i **Waterdeep** i ti år å æ har tatt med mæ varme klær, æ har spesifikt sagt æ har ***I have a fuzzy hat and a cotton*** (xxx)  
           **C:** Æ kler mæ litt (...) varmere i dag enn i går (O2)

Den språklige normen i spillgruppa tilsier at man fritt kan kodeveksle til engelsk. Dette gjenspeiles i eksemplene. I (1) følges informant Es veksling til engelsk opp ved at B svarer på engelsk. I (2) derimot fortsetter C samtalen på norsk etter at B vekslet til engelsk i den foregående ytringen. Til tross for dette framstår ikke Bs veksling til engelsk som markert.

Selv om Imladris-gruppa følger en språklig norm som aksepterer en høy grad av kodeveksling til engelsk, virker det som om gruppa har etablert et slags mønster for språkbruk der ulike

faser av rollespillsamtalen stiller ulike krav til informantenes valg av språk. Alle informantene er klar over hvilke forventninger som ligger til grunn for språkbruken i gruppa og retter seg etter disse. Dette vil bli drøftet utførlig i neste kapittel.

Kodevekslingen til engelsk i Driv-gruppa gir derimot i de fleste tilfeller inntrykk av å være et markert valg av kode eller språk. Dette gjelder særlig for kodevekslingen til engelsk mellom taleturer, altså den intersentensielle kodevekslingen, men i et par tilfeller framstår også bruk av engelske enkeltord som markert. Gruppa er som sagt opptatt av å fornorske rollespillingen og å prøve å unngå unødvendig bruk av engelsk. Likevel må de av praktiske grunner tillate en viss bruk av engelsk i forbindelse med regler og ulike begrep. Den intrasentensielle vekslingen i opptaket av Driv-gruppa er da også mindre markert enn den intersentensielle vekslingen. Imidlertid finnes det noen tilfeller i opptaket der engelske enkeltord brukes på en slik måte at de blir et markert valg av kode siden de brukes i stedet for tilsvarende norske ord. (3) og (4) viser eksempler på dette:

(3)     **T:** E det nå *soldiers* i nærheta?

(4)     **S:** så det sivilistene gjør de her for å drive sånn grunnleggende *services* som snekkerarbeid og prostitusjon

For ei spillgruppe som har fornorsking som språklig norm for rollespillingen, blir bruken av *soldiers* og *services* i en ellers norsk sammenheng en markert kodeveksling. Det klart umarkerte valget av ord i denne sammenheng vil være de norske ordene *soldater* og *tjenester*.

Det er særlig én informant som produserer mange av de lengre engelske innslagene i opptaket, dvs. de innslagene som hovedsakelig er eksempler på intersentensiell veksling i materialet. Det er sjelden disse engelske innslagene, som stort sett fungerer som en kommentar til den foregående ytringen, følges opp av de andre informantene, noe replikkvekslingen i (5) viser:

(5)     **S:** han er en flink fyr (...) (...) han er blanda ætt asså ikke reint gresk eller reint romersk (...)

U: Ooo

**T:** Hey, it's time of the hybrids /hybrids/, hybrids /haibrids/

V: Jo, men han har liksom kan jo være sånn i gråsonen

(samtykkende mumling)

U: E det nå galt med å være gresk-romersk?

I dette utdraget beskriver spilleder, informant S, en mann rollekarakterene møter i landsbyen Argos. Som vi ser kommer informant T med en ytring på engelsk som kommenterer spilleders utsagn om at denne fyren er halvt gresk og halvt romersk. Imidlertid overser informant V ytringen til T ved at han svarer på ytringene til informant S og U. Kodevekslingen til engelsk blir altså ignorert og på den måten sanksjonert av de andre spillerne i og med at de ikke anerkjenner språkvekslingen med å selv ytre seg på engelsk. Dette gjelder også for andre lignende eksempler i opptaket. Det er kun i noen få tilfeller at en engelsk ytring følges opp av en annen informant på engelsk.

### **7.3 Oppsummering**

I dette kapitlet har jeg argumentert for at informantene i begge spillgruppene må ansees som tospråklige dersom man legger en kommunikativ og funksjonell definisjon til grunn for begrepet tospråklighet. Alle informantene vil ha kommunikativ kompetanse i engelsk, om enn i varierende grad, og begge grupper veksler mellom å bruke to språk, selv om dette for Driv-gruppas vedkommende ikke gir seg særlig uttrykk i selve spillsituasjonen. Legger man derimot en holdningsdefinisjon til grunn for tospråklighetsbegrepet, vil kun informantene i Imladris-gruppa være tospråklige. De etablerer nemlig et tospråklig miljø i spillgruppa der gruppas språklige stil innebærer stadig kodeveksling til engelsk. Dette mener jeg beviser at informantene identifiserer seg som tospråklige i alle fall i denne samhandlingskonteksten. I motsetning til Imladris-gruppa har Driv-gruppa fornorsking som sitt språklige verdigrunnlag, og dermed gir de uttrykk for at de ikke ønsker å identifisere seg som tospråklige i rollespillkonteksten. Ser vi disse språkvalgene i lys av Myers-Scottons markerhetsmodell, er kodevekslingen i Imladris-gruppa uttrykk for et umarkert valg siden vekslingen er i overensstemmelse med gruppenormen. Tilfellene av kodeveksling til engelsk i opptaket av Driv-gruppa er derimot uttrykk for et markert valg siden engelskbruken strider mot fornorskingstanken til gruppa.



## 8 De engelske innslagene funksjon i rollespillsamtalene

Hvorfor veksler folk mellom to eller flere språk i løpet av en samtale? Dette er det sentrale spørsmålet innenfor den interaksjonelle tilnærmingen til kodeveksling. Forskere som studerer kodeveksling med et interaksjonelt utgangspunkt, er opptatt av kodevekslingens kommunikative funksjon i samtalen, og følgelig er den interaksjonelle tilnærmingen nært knyttet til samtaleanalysen. Kodevekslingsforskeren Peter Auer er en av dem som har framhevet kodevekslingens meningsbærende funksjon i samhandlingskonteksten (Aarsæther 2004:37). Analysenivået for den interaksjonelle tilnærmingen kommer i en mellomposisjon mellom det språklige mikronivået den grammatiske tilnærmingen til kodeveksling studerer, og det som kan kalles makronivåtilnærmingen, som i hovedsak er opptatt av å forklare kodeveksling ut fra faktorer i den sosiokulturelle konteksten som samtaledeltakerne handler innenfor (ibid:39). Dette betyr at det er det kommunikative formålet bak vekslingen mellom to språk eller dialekter i en samtale som er studieobjektet for den interaksjonelle tilnærmingen.

Hilde Sollid (2003b) påpeker at man i studier av engelsk i Norge i stor grad har vært opptatt av å telle antall og typer importord i ulike slag skriftlige tekster, i tillegg til å undersøke i hvilke domener språket er blitt viktig. Hun etterlyser mer kunnskap om hvorfor vi bruker engelsk og hva vi oppnår ved å gjøre det i muntlige tekster. Sollid viser til at Språkrådet stiller seg kritisk til motepreget og unødvendig bruk av engelsk (se også kap. 2.3.2), men slår så fast at dersom man ser på hvorfor engelsk brukes, så viser det seg at språket tjener en funksjon i den aktuelle konteksten. For meg var det en selvfølge å stille spørsmålet, *hvorfor* brukes det engelsk i rollespill? Da jeg lyttet gjennom opptaket, ble det med en gang tydelig at det måtte være noe som avstedkom den stadige kodevekslingen til engelsk. Jeg har allerede antydnet noen årsaker til at informantene bruker engelsk i rollespillsamtalene, men i dette kapitlet vil jeg gå nærmere inn på hvorfor språket brukes ved å drøfte funksjonen til de engelske innslagene. Det er fortrinnsvis de lengre innslagene jeg tar for meg i dette kapitlet, siden de engelske enkeltelementene ble utførlig behandlet i kapittel 6. Likevel vil jeg også omtale engelske enkeltord i denne sammenhengen dersom jeg finner det relevant.

## 8.1 Årsaker til kodeveksling

Selv om kodeveksling temmelig sent ble en del av det sosiolingvistiske forskningsfeltet, har fenomenet forekommet til alle tider (Börestam & Huss 2001:76). I de senere årene har det imidlertid blitt foretatt en rekke undersøkelser av kodeveksling i ulike miljø. Disse studiene ser ut til å vise at kodevekslingens art og omfang er kulturberoende. Blant visse grupper er kodeveksling vanlig, mens andre kodeveksler sjeldnere og tilsynelatende med andre formål (ibid.). Flere kodevekslingsforskere har påpekt at vanlige årsaker til at folk kodeveksler, er ønsket om å uttrykke dobbel etnisk tilhørighet eller fellesskap i bakgrunn og interesser. I tillegg er det påvist flere andre grunner (jf. kap 3.3.3). Appel & Muysken (1987:119-120) har prøvd å sammenfatte de ulike årsakene til kodeveksling i seks generelle punkt. Ifølge dem kan kodeveksling sies å ha følgende funksjoner:<sup>56</sup>

1. referensiell funksjon
2. direktiv funksjon
3. ekspressiv funksjon
4. fatisk funksjon
5. metalingvistisk funksjon
6. poetisk funksjon

Kodevekslingen fyller en *referensiell funksjon* når taleren i en samhandlingssituasjon tyr til et annet språk fordi han mangler ord for det han vil uttrykke. Grunnen kan være manglende språkkunnskaper, men vekslingen kan også være en følge av at de aktuelle ordene eller begrepene ikke eksisterer i det ene språket. For eksempel måtte nordmenn bruke engelsk fagterminologi da oljeutvinningen kom i gang i 1970-årene. Kodeveksling med *direktiv funksjon* innebærer at man prøver å styre tilhørerens oppmerksomhet, og forstås best dersom man forestiller seg en samtale der taleren velger å veksle språk for å vise at han henvender seg til en bestemt tilhører. Kodeveksling med direktiv funksjon kan dermed tjene til å ekskludere enkelte personer fra samtalen, men vekslingen av språk kan også bidra til å inkludere personer. Med *ekspressiv funksjon* mener Appel & Muysken kodeveksling som uttrykk for en dobbel identitet. De trekker fram Poplacks (1980) studie av puertoricanere i New York som et godt eksempel på kodeveksling med ekspressiv funksjon. Kodeveksling med *fatisk funksjon* medfører et stilbytte i samtalen. Et klassisk eksempel på fatisk kodeveksling er standup-

---

<sup>56</sup> Den følgende redegjørelsen bygger på Appel & Muysken (1987:119-120) og på Börestam & Huss' redegjørelse for disse punktene (2001:79-80).

komikeren som forteller hele vitsen på en standardvarietet, men veksler til dialekt i sluttpoenget. En kodeveksling som fyller en *metalingvistisk funksjon* innebærer at selve språkvalget kommenteres enten indirekte eller direkte med eksempelvis frasen ”som man sier på engelsk”. Når kodevekslingen har *poetisk funksjon*, betyr det at man utnytter to språk på en lekende og nyskapende måte. Eksempel på poetisk kodeveksling er når man veksler språk for å fortelle vitser, lage ordspill etc.

Appel & Muysken (1987) understreker at kodeveksling neppe har den samme funksjonen innenfor hvert eneste språksamfunn. Det er også rimelig å anta at kodevekslingen har ulike funksjoner i forskjellige samhandlingskontekster. Dermed må kodevekslingens funksjon studeres ut fra den konteksten den opptrer i. Appel & Muyskens seks punkter er en god referanseramme å ha som bakgrunn for en drøfting, men jeg mener man skal være forsiktig med å presse alle tilfeller av kodeveksling inn i eksisterende kategorier. Dette understøttes av Poplack som understreker at det er vanskelig å tilskrive hver veksling en entydig funksjon (Poplack 1984, etter Börestam & Huss 2001:79). Følgelig er det mest hensiktsmessig å drøfte funksjonen(e) til kodevekslingen slik den kommer til uttrykk i konteksten og sette den i sammenheng med Appel & Muyskens punkter der det virker formålstjenlig. I den påfølgende analysen av funksjonen til de engelske innslagene i rollespillmaterialet vil jeg gjøre nettopp dette.

## **8.2 Hvorfor kodeveksles det i rollespillsamtalene?**

Rollespillsamtalen er en meget avgrenset og spesifikk samhandlingssituasjon, og det er åpenbart at kodeveksling i en slik kontekst er ulik kodeveksling i språksamfunn med mer eller mindre balansert tospråklige. Kodevekslingen tjener formodentlig også andre formål. Gjennomgang av rollespillmaterialet viser at de engelske innslagene har en rekke ulike funksjoner. Det er derfor nyttig å lage noen kategorier som kan være beskrivende for engelskbruken i rollespillsamtalene. Under hvert punkt vil jeg presentere og drøfte representative eksempler på funksjonene til de engelske innslagene.

### **8.2.1 Spillterminologi**

I kapittel 5 og 6 ble det slått fast at omtrent halvparten av de engelske innslagene består av enkeltelement. Disse utgjør i stor grad spilltekniske termer, men også mer allmenne engelske ord. De spilltekniske termene er gjerne betegnelser på våpen, redskap, stridsteknikker, klasser

etc. Eksempel (1) viser et utdrag fra O1 der informantene diskuterer hvilke våpen rollekarakterene bør ha:

- (1) C: Ja! Så det blir (...) skjold og øks på folket eller?  
A: Øh... vel jeg skal nå i alle fall ha en... **great big hammer** (brit. Intonasjon)  
C: Ja, selvfølgelig **mace** kan du åsså bruke  
E: **Mace, hammer...** (eng. int.)  
C?: Alt sånn...  
E: eehh kanskje det er noen som kjører **battle rager**? (spørrende)

I dette opptaket planlegger informantene hvilke karakterer de skal spille i kampanjen de akkurat har startet. Så langt har de kommet fram til at de skal være dverger.<sup>57</sup> Våpnene karakterene har i spillet, avhenger av hvilken rase de er, og derfor utløses spørsmålet fra C, skal karakterene ha skjold og øks? Øks er det vanligste våpenet for en dverg. Informant A svarer at han vil ha en stor hammer til sin karakter. C responderer med å foreslå et annet våpen dvergene deres kan ha, nemlig *mace*.<sup>58</sup> Spilleder, informant E, bekrefter at informantene kan ha disse våpnene ved å begynne å ramse opp aktuelle våpen. Til slutt spør han om noen ønsker å være *battle rager* som er betegnelsen på en høyprestisje klasse for dverger.

Utdraget i (1) er representativt for materialet ettersom det viser hvordan informantene stadig trekker inn engelske ord for å betegne spilltekniske begrep. Mange av disse begrepene brukes kun på engelsk, mens noen brukes vekselvis på norsk og engelsk, f.eks. *dverg* – *dwarf*. I tillegg brukes en del generelle engelske ord i spillingen, selv om det i mange tilfeller finnes gode norske ord for dem. All kodeveksling til engelske enkeltord kan sies å ha en referensiell funksjon. I kapittel 6.4 ble det påpekt at denne vekslingen er en følge av at informantene benytter et ordforråd som er særegent for rollespillkulturen. Det ble foreslått at kodevekslingen er et resultat av at rollespillkulturen i stor grad baserer seg på engelsk litteratur og et engelskspråklig opphavsmiljø. Dersom vi konstaterer at kodevekslingen har en referensiell funksjon, kan vi utdype denne påstanden nærmere. For det første er bruken av de mer allmenne engelske ordene en følge av at rollespill-litteraturen er på engelsk. Ordene inngår i en slags spillsjargong som gruppa er blitt enig om, og bruk av denne sjargongen bidrar til å uttrykke gruppefellesskap, men også tilhørighet og identitetsfølelse overfor rollespillkulturen generelt.

---

<sup>57</sup> Dverger er en av de tre "rasene" som gjerne er med i fantasy-pregede rollespillverdener. De to andre er alver og mennesker (Brånå 1997:Appendiks A)

<sup>58</sup> *Mace* er et klubbegnende våpen med store metallpigger i enden.



For det andre er vekslingen til de engelske spilltekniske ordene en følge av nødvendighet; ordene eksiterer rett og slett ikke på norsk. Vi har for eksempel ikke norske ord for *cleric*, *arcane caster* og *paladin*. Dermed må informantene bruke de engelske ordene. Driv-gruppa har som nevnt gått inn for å finne norske ord for engelske spilltermer og begrep, men spilleder påpeker at det i mange tilfeller er vanskelig å finne dekkende norske ord for en del våpen, borger og annen utrustning, fordi det i norsk middelalder ikke fantes en like utbygd ridderkultur som i England og andre deler av Europa. Følgelig har ikke norsk språk i dag like mange ord for å skille mellom ulike typer våpen, borger og rustninger som engelsk. I tillegg finnes det engelske ord som har forskjellig semantisk innhold, men som oversettes likt på norsk. Eksempel er *sorcerer* og *wizard* som begge oversettes til 'trollmann'. Imidlertid betegner ordene to ulike typer trollmenn; *sorcerer* er en trollmann som praktiserer magi ved hjelp av onde ånder, mens en *wizard* er en person med magiske evner. Engelske ord må altså brukes fordi det ikke finnes dekkende norske ord for de engelske.

### 8.2.2 Markering av rollebytte

I løpet av rollespillingen har spillerne ofte ulike roller. Til dels er de sitt private jeg. I denne rollen kan de samtale om praktiske spørsmål som penner, papir, mat, skole, jobb etc. Dette er det første av tre ulike nivå som spillerne beveger seg mellom i løpet av spillets gang (Forsskåhl 1999:59-60).<sup>59</sup> På det andre nivået, "the gaming frame", diskuterer spillerne regler, utrustning og rollekarakterenes handlinger utenifra, mens de på det tredje nivået, "the fantasy frame", stiger inn i rollen og spiller ut rollekarakterenes liv. I praksis er skillet mellom det andre og tredje nivået svært flytende, og det kan til tider være vanskelig å skille mellom nivåene, både for tilhøreren og spillerne selv; rollespillsamtalene beveger seg nemlig konstant mellom de tre nivåene. Spilleder for Driv-gruppa gjorde meg oppmerksom på at betegnelsene de selv bruker på henholdsvis nivå to og tre, er "action/drama" og "rollespille". Ifølge spilleder omfatter det som kalles action/drama for det første handlinger, f.eks. slåssing, riding etc., og for det andre alt som har med regler og rulling av terninger å gjøre. Det som kalles å rollespille betegner den fasen av spillet som innebærer at en rollekarakter snakker til en annen karakter eller en såkalt non-player character (NPC).<sup>60</sup> Spilleder påpekte også at det er gråsoner mellom disse to fasene i spillet og at man dermed har en del overgangsscener.

---

<sup>59</sup> Forsskåhls redegjørelse for de tre nivåene i rollespillingen baserer seg på Gary Alan Fines avhandling fra 1983, *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*.

<sup>60</sup> En NPC – non-player character – betegner rollefigurer i handlingen som spilles av spilleder. De er som oftest bifigurer i rollespillfortellingen (Brånå 1997:Appendiks A)

### 8.2.2.1 Imladris-gruppa

For engelskbrukens vedkommende er oppdelingen i disse tre nivåene særlig interessant. Både i mitt materiale og i Forsskåhls undersøkelse av engelske innslag i to finlandssvenske bordrollespill (1999) viser det seg at det kun er på nivå to og tre at det forekommer engelske innslag. På nivå én brukes det ikke engelsk. Utdraget fra O1 som gjengis i (2), viser eksempel på samtale på nivå én:

- (2) D: Det e fremdeles ikke en del av [vesensegenskapen]  
E: [Det e blidd] en del av vesensegenskap på dvergan her, men kan ikkje bare se... de (xxx) som står i PHBen husk at dette e en verden som e litt annerledes [enn det som e beskrevet der]  
D: [jajajaja]  
B: så men det vi kan si at det e uvanlig men ikkje umulig  
D: Ikke sant! Når det e uvanlig så e det ikke en del av vesensegenskapen t en dverg  
B: Aaaah... Det her det her e du som bruke ord som vi ikkje heilt e...  
→ D: En vesensegenskap e den egenskapen ved ting som gjør tingen t den tingen å ikke en anna ting  
B: Ah greit! [(xxx)]  
D: [Koffer e det her bordet et bord?]  
→ E: [Sorcery] Sorcery  
C: [Har du lest litt mye Platon?]  
D: Ka?  
C: Har du lest litt mye Platon?  
D: (tilgjort stemme) Æ måtte det!  
(latter)  
(prating og fliring over filosofi)  
→ B: Okey poenget e det at ska vi sjå her [shield dwarf magic and (xxx)]  
C: [E det bordet her digg digg?]  
D: Hæ?  
C: Det bordet her e digg digg  
D: hum?  
C: Digg!  
D: (uhørlig)  
C: Det hold jo ting oppe fra gulvet å sånt  
→ A: shield dwarf...  
C: neinei det e Aristoteles, beklager  
D: Ja det for det første e det Aristoteles å for det andre har æ nettopp fullført en eksamen med Kant så... det her e ikke et subjekt (...) derfor e det derfor kan det ikke ha nåkka moralske verdia det har ikke fornuft  
A: Du er nødt til å stoppe nå hvis ikke så må jeg komme bort å... hakke ut øya dine  
B: [Men æg]  
E: [Så vi si det at] sorcery blir en vesensegenskap for den karakteren som e da for det e abilitism inborn  
B: så it's a sourcerous dwarf but it still not a dwarf it's a sourcerous dwarf

Utdraget innledes av en ganske opphetet diskusjon blant informantene. Spørsmålet er hvorvidt magi kan være en vesensegenskap ved dverger. Informantene skal spille dverger, og en av informantene har foreslått at de trenger en såkalt *arcanist*, dvs. en person som kjenner til magi. Informant D mener det ikke er mulig å ha en dverg med kunnskaper i magi siden det

ikke er en vesensegenskap ved dverger. Informant E og B er uenige i dette, og det ender med at informant D gir en definisjon av ordet vesensegenskap. Replikken er markert med pil i marginen. Denne ytringen innleder en replikkveksling mellom informant C og D på nivå én. I dette tilfellet dreier samtalen på nivå én seg om filosofi. Informant D studerer nemlig filosofi, og informant C antyder at han kanskje har lest litt for mye. Han prøver også å følge opp Ds spørsmål om hvorfor bordet er et bord. I replikkvekslingen mellom informant C og D forekommer det ingen engelske innslag.

Imidlertid ser vi at det opptrer noen engelske innslag i utdraget i (2). Dette er et resultat av at grensen mellom de tre nivåene i rollespillsamtalen er glidende. Diskusjonen omkring dvergers vesensegenskaper foregår nemlig på nivå to, dvs. i "the gaming frame". Mens informant C og D glir over i en samtale om filosofi på nivå én, prøver de andre informantene å fortsette samtalen på nivå to uten å lykkes, jf. replikkene til informant E, B og A som er markert med pil. Til slutt bryter informant A igjennom C og Ds samtale på nivå én med en ytring på norsk. Kanskje lykkes han med en norsk ytring siden engelsk er fraværende på nivå én. Både informant A og E har tidligere mislyktes i å bryte inn i C og Ds samtale ved å kodeveksle til engelsk. Etter informant As avbrytelse foregår samtalen igjen på nivå to. Dermed forekommer det flere engelske innslag. I den siste ytringen i utdraget er det engelske innslaget i form av en hel setning, og det virker som om informant B prøver å avslutte diskusjonen med å kodeveksle til engelsk. Ytringen kan også oppfattes som litt morsom og spøkefull, noe som understreker Bs intensjon om å avslutte diskusjonen.

I O1 foregår hele rollespillsamtalen på nivå to, altså i "the gaming frame", foruten den replikkvekslingen som det ble vist til i (2) som foregikk på nivå én. Opptaket viser for øvrig bare en fase av rollespillsamtalen på nivå to. Fordi spillerne planlegger karakterene de skal spille i den nystartede kampanjen, er samtalen preget av at de konstant skyter inn engelske ord og uttrykk av spillteknisk art (jf. 4.4.1). De to andre opptakene av Imladris-gruppa framviser en annen fase av rollespillsamtalen slik den forekommer på nivå to. Store deler av O2 og hele O3 foregår nemlig "in character", dvs. den fasen av rollespillet der spillerne beveger seg rundt i rollespilluniverset og spiller ut handlingene og rollene til karakterene sine. "In character"-spilling er dermed en fellesbetegnelse for nivå to, "the gaming frame", og nivå tre, "the fantasy frame", i rollespillsamtalen.

”In character”-spillingen innledes i O2 av følgende ytring fra informant D:

- (3)     **D:** Ja! Eh **it’s** ka eh kan vi **recappe**? Sånn som æ huske det så hadde vi akkurat spist middag

Det er særlig ordet *recappe* som signaliserer overgangen til rollespilling ”in character”. *Recap* er en vanlig slangaktig forkorting av det engelske *recapitulate* som betyr ’å oppsummere’.<sup>61</sup> Når informant D spør om de kan ”recappe”, signaliserer han at han ønsker at de skal oppsummere handlingen der de avsluttet forrige gang slik at de kan spille videre. For øvrig initierer han selv oppsummeringen med å trekke fram det han husker fra forrige spill-session. Informant E som er spilleder, følger opp med en beskrivende oppsummering av karakterenes handlinger. Som nevnt tidligere er det spilleder som beskriver og bestemmer det som skjer rundt karakterene i rollespilluniverset. Spilleders ytring er gjengitt i (4):

- (4)     **E:** Dokker har spist, sove

Fra dette punktet i O2 diskuteres og beskrives karakterenes handlinger. For eksempel fortelles det om hva de spiste til middag og om hvordan de kom seg til sengs. (5) viser et utdrag fra handlingen etter at rollekarakterene har våknet:

- (5)     **E:** så du våkne i **chain shirten** din sånn ligganes...  
          **D:** har ikke **chain shirt**  
          **E:** på en...  
          **D:** har ikke **chain shirt**  
          **E:** Okey, greit uten **chain shirt**. Du våkne relativt du føle dæ relativt (xxx) når du våkne, du ligg oppå stråhalmen og det første som skjer idet du reise dæ e at du slår hodet i eeeh i mønet fordi du har krøppe inn der  
          **B:** (vantro) E det så lite?  
          **E:** Eh nei asså det e sånn sovehems oppe  
          **B:** Ja ja  
          **E:** som da dekke halvparten av huset kan vi sei...

I utdraget foregår samtalen på nivå to, altså i ”the gaming frame”. Spilleder, informant E, beskriver hvordan informant Ds rollekarakter våkner neste morgen etter å ha drukket svært mye øl kvelden før. I tillegg kommer han med beskrivelser av omgivelsene. Alle beskrivelser av rollekarakterenes omgivelser og handlinger foregår på norsk. Imidlertid kan de innholde en del engelske enkeltord og korte fraser. I (5) er dette eksemplifisert ved bruken av ordet *chain shirt*. Disse engelske innslagene har gjerne en referensiell funksjon (jf. 8.2.1).

---

<sup>61</sup> Se *Urban Dictionary*, ”recap”.

Impladris-gruppas ”in character”-spilling avslører at engelsk har en helt spesiell funksjon i deres rollespilling. På nivå tre, altså når samtalen går inn i det som kalles ”the fantasy frame”, er språkbyttet fullstendig. I O2 og O3 kommer det nemlig fram at når informantene spiller rollekarakterene og avgir det som kan tolkes som rollekarakterenes replikker, så er ytringene deres på engelsk.<sup>62</sup> Dermed finner man lengre replikkvekslinger på engelsk i materialet tilsvarende den som er gjengitt i (6). Utdraget er fra O2 og viser en samtale mellom rollekarakterene der de diskuterer et mislykket oppdrag samt hva de skal gjøre videre:

- (6) **E: Our fallacy didn't get all the goblins last night I think (...) We heard some noises**  
**B: I expected that we didn't get them all, but seeing as our researchers were a bit... sssspread out a little bit thin we couldn't get them all, I think there might be some some of them left in the warehouse unless they skedaddled**  
**A: (med skotsk aksent) Yes we were looking for a key**  
**?: Hmm**  
**A: (skotsk) We were unable to find it though**  
**B: What you didn't find it?**  
**E: Well you got**  
**A: No**  
**E: you got Albrieht's house eeh.. down here at the docks, he might have kept the key there (...) He owns both the warehouses down here you see**

Siden informantene spiller rollekarakterene sine, er hele replikkvekslingen på engelsk. I utdraget er det for øvrig markert at informant A snakker med skotsk aksent. Aksenten er med på å tydeliggjøre at informantene spiller roller. I O3, som er opptak av en annen kampanje enn den som spilles i O2, snakker informant As rollekarakter med en mer standardlignende aksent.

O3 er især karakterisert av slike forholdsvis lange replikkvekslinger på engelsk. Dette kom bl.a. fram i Tabell 5-3 (s. 56). Her er de engelske innslagene fordelt på seks ulike kategorier, og O3 utmerker seg ved å ha en betydelig høyere andel av engelske innslag i kategorien ”hele ytringer på engelsk”. Det er handlingen i O3 som er årsaken til dette. Mens rollekarakterene er i bryllupsmiddag, kommer en merkelig mann bort til dem og tilbyr dem penger for å stjele en diamant. Etter hvert viser det seg at den merkelige mannen er informant Ds rollekarakter i forkledning. De andre rollekarakterene har mange spørsmål til informant Ds karakter som han må svare på, men etter ei stund samtykker de i å være med på oppdraget D foreslår. Samtalen

---

<sup>62</sup> Jeg har tidligere definert *ytring* som identisk med hver informants taletur (jf. kap. 5.2.1). Ytring og taletur kan derfor brukes synonymt. Termen *replikk* vil imidlertid bli brukt for å betegne tale ytret av rollekarakteren til informanten. *Ytring* vil dermed bli brukt for å omtale tale på rollespillsamtalens nivå én og to, mens *replikk* betegner tale på nivå tre. *Replikkveksling* kan derimot bli bruk både om samtale mellom informantene og rollekarakterene.

går dermed over til å dreie som om hvordan de skal få tak i diamanten. Siden hele denne diskusjonen utspiller seg mellom informantenes rollekarakterer, befinner rollespillsamtalen seg på nivå tre, i ”the fantasy frame”, noe som forklarer hvorfor hele samtalen er på engelsk. Det faktum at Imladris-gruppa snakker engelsk når de spiller rollekarakterene sine, klargjør også hvorfor det byttes samhandlingsspråk i disse to opptakene.

Det ble sagt innledningsvis at det er forholdsvis vanskelig å skille mellom de tre nivåene i rollespillsamtalen siden grensene mellom dem er flytende. Imidlertid er det flere steder i O2 og O3 der man kan finne en klar overgang mellom ”the gaming frame” og ”the fantasy frame”. Dette er tilfeller der informantene delvis beskriver rollekarakterens handlinger og utsier en replikk i samme ytring. (7) og (8) gjengir eksempler på dette fra henholdsvis O2 og O3:

(7)     **A:** Ja jeg **strapper** på meg skjoldet og tar fram øksa og (...) bare (...) (lett skotsk aksent) **Lets go find us some goblins!**

(8)     **B:** Men ska vi sjå her øh etter ti minutta, eh ti minutta etter han gikk så kommer **Pat** inn, øh **There’s a gentleman here to see you**

Ytringen i (7) illustrerer hvordan informant A veksler til engelsk når han går inn i ”the fantasy frame”, dvs. idet han utsier replikken til karakteren sin. Derimot beskriver han handlingene til rollekarakteren på norsk, og da befinner informanten seg i ”the gaming frame”. I ytringen til A er det også føyd inn et engelsk ord. Innskudd av engelske ord på nivå to er som nevnt helt vanlig. Eksempel (8) viser det samme. Informant B er spilleder, men i ytringen som er gjengitt i (8), spiller han en non-player character, Pat. På samme måte som i (7) beskrives karakterens handlinger på norsk, mens replikken utsies på engelsk. Eksempelene i (7) og (8) viser for øvrig at overgangen mellom ”the gaming frame” og ”the fantasy frame” markeres med ulike diskursmarkører: i (7) med en kort pause og samtalepartikkelen *bare*, og i (8) med *øh*.

For øvrig er det en del steder i O2 og O3 der man er i tvil om det engelske innslaget er en følge av at informantene ytrer seg som rollekarakteren sin eller ikke. Eksempler på slike tilfeller er gjengitt i (9) og (10):

(9)     **E:** **Yes!** Mmm... Dokker våkne eh vel to av de herran de herran **cross arrows**-folkan ligg slømt å sover over bordet, å den ene ligger sånn hal-al... eeh... (...) godt supe full

**B: [Of course]**

[(humring)]

**E:** [Du e ikke sikker] på om han driv med repareringsdrikking eller om han enda går fra i går kveld

(...)

**B:** Hmmm..... Oh, I feel.. I feel positively naughty right now, I owe the plans working through my head (O2)

(10) **D:** å det her det e da den andre **the pirate city**

(...)

?: Ja

**E:** Is there a difference?

**B:** Eh yes in fact (O3)

I (9) beskriver spilleder, informant E, scenen i vertshuset der rollekarakterene har overnattet. Det har tydeligvis vært fest kvelden før, og flere har sovnet sittende i skjenkestua. Disse beskrivelsene foregår i samtalsens "gaming frame". Imidlertid er det usikkert om informant B befinner seg i rollen til karakteren sin. Dersom ytringene til B oppfattes som replikker fra rollekarakteren, vil det at ytringen utsies i spillets "fantasy frame" forklare engelskbruken. Er derimot ytringene til B på nivå to i rollespillsamtalen, må det være en annen grunn til at han kodeveksler til engelsk. Det samme er tilfelle i (10). Det er vanskelig å si om informant Es spørsmål er på engelsk fordi han spiller rollen sin eller om det kodeveksles til engelsk av en annen grunn. Både de foregående og de to etterfølgende ytringene befinner seg på rollespillsamtalens andre nivå. Det kan virke som om Es ytring er en replikk fra rollekarakteren hans siden informant B svarer på engelsk, men konteksten ytringen opptrer i, taler imot denne forklaringen.

Det ser videre ut til at informantene selv til tider er usikre på når de befinner seg på de ulike nivåene i samtalen. Dette kommer fram av at informantene enkelte ganger virker usikre på hvilket språk de skal velge. Som vi har sett tilsier en ytring på nivå tre at informanten skal snakke engelsk, mens en ytring på nivå to i hovedsak skal være på norsk. I (11) gjengis en ytring der informanten tydelig er usikker på hva som er rett språkvalg i denne sammenhengen:

(11) **D:** Øøøh... men det e... e... **it's** det e.. en.. men eh! (O1)

Informant Ds ytring etterfølger et engelsk innslag som har som formål å understreke et poeng for å eventuelt å avslutte en diskusjon. Ytringen i (11) framstår som svært nølende og usikker,

og det at informanten plutselig skyter inn det engelske *it's* tyder på at han er usikker på om han bør svare på norsk eller engelsk.

En annen årsak til at informantene til tider synes usikre på språkvalget, er at mønsteret for språkbruk ikke er absolutt; det kan etter alt å dømme brytes. Et godt eksempel på dette er når spilleder i O3, informant B, spiller birollen som den mystiske mannen som gir rollekarakterene i oppdrag å stjele diamanten. Utdrag fra den aktuelle replikkvekslingen er gjengitt i (12):

- (12) **B: Shut it!** Uansett øhm... skavisjåher, en skikkelse kledd i sort dukke opp i åpninga kanskje sånn fem **fot** høy eller nå sånn der, eeh... (kremter) eeh... (med tilgjort stemme, en smule gebrokkent) Jeg har en jobb til dere jeg vil eeh... skavisjåher, jeg vil at dere skal stjele verdens dyreste og best bevoktede diamant. Dokker ville få firetusen GP nu å firetusen når æ har diamanten  
(...)(...)  
**C: Who is in possession of this diamond?**  
(...)(...)  
**B:** (i rollen) Dokker får pengan deres, ikkje still feil spørsmål  
**E: Well...**  
**B:** Det e en merkelig dyp, merkelig dyp eh... dyp nesten mekanisk stemme

I utdraget ser vi at B først beskriver hva som skjer og videre utseendet til personen. Så langt følger han det vanlige mønsteret for språkbruk i gruppa. Men på det tidspunktet man forventer at han skal gå inn i rollen og dermed veksle til engelsk, gjør han det ikke. Isteden avleverer han bikarakterens replikker på norsk. Overgangen til nivå tre, "the fantasy frame", markeres her ved diskursmarkøren eehh og kremting. I tillegg gir B bikarakteren en litt gebrokket aksent som tydeliggjør at han spiller en rolle. For øvrig viser utdraget at informant C og E holder seg til det normale språkbruksmønsteret. Den mystiske mannen henvender seg til rollekarakterene, og fordi de er i rollen og følgelig befinner seg i "the fantasy frame", stiller de spørsmål på engelsk.

#### 8.2.2.2 Driv-gruppa

I kapittel 7 ble det påpekt at Driv-gruppa har et nokså annerledes språklig normgrunnlag for rollespillingen sin enn Imladris-gruppa. De forsøker å fornorske rollespillingen så langt det er mulig. Hvilke konsekvenser får dette for de tre nivåene i rollespillsamtalen? I opptaket av Driv-gruppa kommer det tydelig fram at samtalen også her beveger seg over tre nivå, selv om nivå én sjelden kommer til uttrykk i dette opptaket. Når samtalen befinner seg på første nivå, er det som regel i form av enkeltstående ytringer som f.eks. når informant S spør "Hvor gjorde vi av pizzaeskene egentlig?". Den øvrige rollespillsamtalen beveger seg mellom "the



gaming frame” og ”the fantasy frame”; fysiske handlinger og omgivelser i rollespillverdenen blir beskrevet, og informantene spiller ut rollekarakterene sine. Dette skjer på samme måte som i opptakene av Imladris-gruppa, men med en stor forskjell; Driv-gruppa veksler ikke til engelsk idet de går inn i ”the fantasy frame”. (13) – (16) viser utdrag fra O4 som illustrerer hvordan samtalen i Driv-gruppa beveger seg mellom nivå to og tre:

- (13) S: Ja, (rasling og romstering) eeh... ankommer Argos ganske seint sånn etter kanskje femte timesrittet på dag to (...) eh dere kan lenge før dere kommer til Argos ser dere at noe har skjedd med Argos med i gåseøyne, ”skjer med”, det er veldig mye lys der, det er fakler ikke oljelamper, mye av... skauen rundt (xxx) eeh... stien som leder opp mot.... landsbykjerna Argos er omtrent blitt som en sånn saueinnhegning der liksom blir leda opp i en sånn (xxx) omtrent.
- (14) R: Eeh, jeg spør soldatene, øøh er det en plass man kan sove over i byen?
- (15) S: Det kommer en... en vernepliktig i gåseøyne, en som har verva seg tydeligvis ganske ung fyr, med tjukk **leather curass**, å beinskinner, kappe (xxx) litt kjørlig her å langspyd med lanterne på, så *bare* ta hestene opp til nordvest veggen
- (16) S: Ja han knytter hestene fast å ser litt på dem og å *bare* de (xxx) (xxx) der borte  
V: De ska videre  
S: Åja  
(...)(...)  
V: Kor vi finn Cleon?  
S: Eeeh... på... oppved... eeh... koet  
?: Okey  
→ R: Takk skal du ha min gode mann. Går, retning koet  
S: Ja (...) (...) (xxx) på veien, og han her karen, sannsynligvis Cleon, han har... to tamme jaguarer (...) med halsbånd

Ytringen i (13) illustrerer simpelthen hvordan spilleder beskriver omgivelser og fører handlingen videre. Legg merke til den litt gammelmødige frasen ”femte timesrittet på dag to”. Dette er trolig en frase som informanten har tatt til seg fra rollespill-litteraturen og tilpasset norsk slik at den skal passe inn i rollespillsamtalen (jf. white kingdom kap. 7.1). I (14) markeres overgangen fra ”the gaming frame” til ”the fantasy frame” tydelig ved at informant R først beskriver handlingen sin, for så å gå inn i rollekarakteren idet han utsier replikken. Overgangen til nivå tre markeres med en diskursmarkør, øøøh, på samme måte som i opptakene av Imladris-gruppa. Ytringen i (15) viser hvordan spilleder, informant S, først beskriver en person rollekarakterene møter, før han selv spiller rollen som denne karakteren. Overgangen til nivå tre, ”the fantasy frame”, markeres her med samtalepartikkelen *bare*. Partikkelen får funksjon av å være sitatmarkør (Kotsinas 1994:81), og det samme gjør de

andre diskursmarkørene som informantene i begge spillgruppene bruker for å markere overgangen til nivå tre i samtalen. For øvrig viser (15) et eksempel på at engelske innslag opptrer i "the gaming frame" også hos Driv-gruppa. Replikkevekslingen i (16) innledes og avsluttes med at spilleder beskriver hva som skjer rundt rollekarakterene. I den første ytringen markeres overgangen mellom nivå to og tre i samtalen av partikkelen *bare* på samme måte som i (15). Ytringene som følger spilles alle ut i "the fantasy frame". Det som er interessant å bite seg merke i, er at informant Rs ytring (markert med pil) ikke inneholder noen markører på at samtalen beveger seg tilbake til nivå to. Overgangen markeres kun ved hjelp av stemmen; informanten forandrer toneleie mellom første og andre del av ytringen. I tillegg uttales siste del av ytringen der informanten beskriver hva karakterene gjør, betydelig saktere enn den første delen der han utsier replikken til rollekarakteren.

Det finnes også et eksempel i opptaket av Driv-gruppa på at det gjeldende mønsteret for språkbruk i gruppa blir brutt. (17) gjengir det aktuelle utdraget fra O4:

- (17) S: du finner selvfølgelig en soldat, de går jo ikke aleine stort sett  
T: **Hello there private!** (...)[ **May I see your (xxx)**]  
S: [Eeeh... god dag (xxx)]  
U: (svært lavt) Funka vel kanskje t å skaff dæ vin  
T: **It'll do.** Eeeh vi e relativt ny i byen her øh merka oss at, vel det e nokså få av den yngre stand her  
S: Ja nei de va'kke her når jeg kom heller, men hvis du prater med han... (xxx) der, han har hvertfall vært her et år  
T: Aah!  
S: så han kan sikkert fortelle deg hva som skjedde  
T: **Thank you private!**

Konteksten for denne replikkevekslingen er at rollekarakterene til informant U og T vil forhøre seg med de lokale soldatene i Argos om hvorfor det ikke er noen barn i landsbyen. Replikkevekslingen innledes av at spilleder, informant S, bekrefter at de får tak i en soldat. Informant Ts rollekarakter innleder så en samtale med denne soldaten. Som vi ser er ytringen som innleder samtalen, på engelsk. Informant T kodeveksler altså i overgangen mellom nivå to og tre i rollespillsamtalen på samme måte som informantene i Imladris-gruppa. Spilleder, som nå spiller rollen som soldaten, svarer på norsk. Foruten en kort bemerkning på engelsk som svar på informant Us sidekommentar, fortsetter samtalen mellom soldaten og Ts rollekarakter på norsk. Imidlertid veksler T til engelsk igjen idet han skal takke soldaten for opplysningene. Informant Ts veksling til engelsk i åpningen og avslutningen av samtalen med

bikarakteren bryter med gruppas språkbruksmønster fordi replikker i ”the fantasy frame” vanligvis ytres på norsk.

### 8.2.2.3 Oppsummering

Analysen ovenfor har vist at for Imladris-gruppa blir engelsken en viktig ingrediens i rollespillet ettersom engelsk brukes for å markere at informantene spiller ut rollen til karakteren sin. For disse informantene blir engelsk språket som gjelder på rollespillsamtalens tredje nivå, dvs. i ”the fantasy frame”. På samtalens andre nivå, i ”the gaming frame”, brukes hovedsakelig norsk, men ofte med hyppige innskudd av engelske ord og fraser. Rollespillsamtalen i Driv-gruppa beveger seg også mellom nivå to og tre, men her brukes engelsk bare på nivå to; alle samtaler mellom rollekarakterene og eventuelle bikarakterer foregår på norsk. For øvrig markeres overgangen mellom ”the gaming frame” og ”the fantasy frame” med ulike diskursmarkører i begge grupper. Dette betyr at vekslingen til engelsk idet informantene i Imladris-gruppa trer inn i rollekarakterene sine, ikke erstatter diskursmarkørene, men kommer i tillegg. Engelskens viktigste formål blir dermed å signalisere at rollespillsamtalen befinner seg i ”the fantasy frame”.

### 8.2.3 Kommentarer

Forsskåhl (1999:67-69) påviser også at engelsk spiller en spesiell rolle innenfor ”the fantasy frame” i sin undersøkelse av finlandssvenske rollespill. Hun slår fast at engelsken markerer rollebytte, men dette skjer på en annen måte enn i mitt materiale. Forsskåhls informanter kodeveksler til engelsk i replikkvekslinger som åpenbart foregår på nivå tre, for å komme med sidekommentarer som bare rettes mot en del av de rollekarakterene som er til stede i den aktuelle situasjonen, eller for å komme med kommentarer til den pågående replikkvekslingen. Forsskåhl mener at gjennom denne kodevekslingen markerer informantene et bytte mellom vi-kode og de-kode (ibid.).

Lignende kommentarer forekommer også noen få steder i mitt materiale, men kun i opptaket av Driv-gruppa. Et eksempel på en slik kommentar, er gjengitt i (18):

- (18) S: Nei hva... hva kan jeg hjelpe dere med?  
R: Øh vi er vel mest på gjennomreise, ønsker husly for natten  
(...)  
S: Interessant valg av reisemål, men...  
U: Jaa vi ska videre å få tak i  
→ V: vi må se på henderhannes  
U: (xxx)  
S: Han har på seg skinnhansker, herda

I utdraget i (18) er rollekarakterene kommet i snakk med en bikarakter kalt Cleon. Han representerer øverste myndighet i landsbyen der rollekarakterene befinner seg. Informant S spiller rollen som Cleon, og samtalen foregår helt klart i ”the fantasy frame”. Cleon spør rollekarakterene ut om ærendet deres. Rollekarakterene til R og U prøver å svare på spørsmålene, men V bryter inn og bemerker at de må se på hendene hans. Ut fra handlingen senere i rollespillet skjønner vi at rollekarakterene er ute på et oppdrag, og at folk de kan stole på, har en spesiell ring på den ene hånda. Vi må tolke kommentaren til V som at han retter den mot sine medkarakterer, det er ikke meningen at Cleon skal høre den. Spilleleder oppfatter det også slik, og derfor fører han handlingen videre ved å fortelle at rollekarakterene ikke har mulighet til å finne ut om Cleon er på deres side. I Forsskåhls undersøkelse ble det kodevekslet til engelsk ved slike kommentarer. Dette skjer ikke i mitt materiale. Det kan ha sammenheng med fornorskingslinja til informantene, men en mer plausibel forklaring er at slike sidekommentarer er en del av ei spillgruppes spillestil. Forsskåhl påpeker at det eksemplet hun trekker fram, er representativt for et flertall lignende tilfeller. I opptaket av Driv-gruppa finnes det bare et fåtall sidekommentarer av denne typen. I opptakene av Imladris-gruppa er det ingen. Dette underbygger påstanden om at veksling til engelsk ved sidekommentarer, men også sidekommentarer generelt, er et trekk ved spillestilen til den gruppa Forsskåhl undersøker.

For øvrig forekommer det ofte en annen form for kommentarer i materialet mitt der veksling til engelsk vanlig. Disse kommentarene tilhører rollespillsamtalens ”gaming frame”. I opptaket av Driv-gruppa opptre kommentarene stort sett i form av veksling til en engelsk setning mellom to taleturer. Selv om noen av de andre informantene også kommer med slike kommentarer på engelsk, er det i hovedsak informant T som produserer disse ytringene, og man får nesten inntrykk av at han har en slags ”running commentary” til handlingen i spillet og til det de andre sier. (19) og (20) viser henholdsvis et eksempel på kommentar til en foregående ytring og kommentar til handlingen i spillet:

- (19) S: Han har sikkert blanda sammen det lille han har sett av sju forskjellige sorter å lagd seg et bilde i hodet sitt av en grønn liten kar med ei nisselue som (xxx) (xxx)  
(...)  
(humring)  
T: **It’s a leprechaun**
- (20) V: Ja æ kan hjelpe med det, kjøre få litt fortgang i det vess du har tid til overs  
S: Jeg har ingeniører nok

V: Ja æ snakke ikkje om ingeniørarbeid (...) æ snakke om en jordvoll på et øyeblikk (...)  
 S: Nei vi ska'kke ha noe skogsvetter eller no annet flaksende rundt her så... du får ta (xxx) et annet sted (...)(...)  
 V: Kan ikkje hjelpe dæm som ikkje vil hjelpes  
 ?: Nei (...)(...)(...)  
**T?: Their loss**

I (19) fungerer informant Ts engelske ytring som en kommentar til den foregående ytringen. Det er ingenting i konteksten som tilsier at det vesenet de snakker om er en leprechaun, men Ts kommentar gir uttrykk for at han assosierer en grønn, liten kar med nisselue med en leprechaun. Dermed er hensikten med Ts veksling til engelsk å kommentere den foregående ytringen. I (20) derimot er informant Ts ytring en kommentar til handlingen som utspiller seg. Denne replikkvekslingen er også et utdrag fra rollekarakterenes samtale med Cleon. Det bygges festningsverk i landsbyen, og rollekarakteren til V tilbyr seg å hjelpe til. Han har tilsynelatende magiske evner som kan være til hjelp. Cleon avslår, og rollekarakteren til V bemerker at han bare kan hjelpe de som vil ha hjelp. Kommentaren til T kan tolkes som en kommentar til handlingen eller samtalen som nettopp har utspilt seg. At disse kommentarene til ytringene og handlingen i spillet er på engelsk, gjør dem mer harmløse; ytringer og handlinger blir kommentert, men ikke kritisert.

I opptakene av Imladris-gruppa er kommentarene til handlingen hovedsakelig på norsk, men det skytes gjerne inn engelske ord, fraser og i enkelte tilfeller setninger. Også disse kommentarene må sies å være innenfor samtalens "gaming frame". (21) gjengir en typisk kommentar som forekommer i opptakene av Imladris-gruppa:

(21) **E:** Gode gamle **irritate-spellen**, du merka første runde når det så merka du det begynte å klø svakt (...) hvis du ikke hvis du ikke klarte å komme dæ øyeblikkelig til å begynne å klø når du følte det så etterpå så va det sånn ute i... sånn **old prone** i B6 pluss en runde mens du lå å vrikka dæ å forsøkte å få det klødd, vældi morsom på folk i **heavy armour**

Konteksten for denne kommentaren er at informantene diskuterer hva rollekarakterene behøver av klær denne dagen. De skal ut for å finne et bestemt hus, men de oppdager at det er dårlig vær, kald vind og snøfokk. Dermed trenger rollekarakterene varme klær. Diskusjonen leder samtalen inn på hva som skjer når dvergene bruker en slags trøye av sau- eller geitull under armeringen sin. En av informantene mener at dette klør forferdelig, noe som fører til at informant E kommer med ytringen i (21) som en kommentar eller digresjon til det som

diskuteres. I kommentarer av denne typen er formålet med å veksle til engelsk å referere til et engelsk ordforråd, og engelskbruken er lik annen engelskbruk i rollespillsamtalens ”gaming frame”. Dette kommer antakelig av at engelsk har som en hovedfunksjon å markere rollebytte hos Imladris-gruppa. Denne funksjonen har ikke engelsken hos Driv-gruppa, og derfor er det mulig å komme med jevnlig kommentarer på engelsk til det som blir sagt og til spillets handling. Det virker likevel som om også informantene i Imladris-gruppa til tider kommer med løpende kommentarer på engelsk til det som blir sagt eller til handlingen for øvrig. Imidlertid er det vanskelig å vite om det er informantene eller rollekarakterene deres som er avsenderen av disse kommentarene. Dersom det er rollekarakterene som kommenterer, er engelskbruken i så fall en følge av at kommentarene utsies i ”the fantasy frame”.

#### 8.2.4 *Sitat*

Det er mulig å skille mellom to typer engelske sitat i rollespillsamtalene. Den første typen er sitat som leses opp fra ulike rollespillbøker, mens den andre typen sitat består av fraser, uttrykk og setninger tatt fra engelskspråklig TV og film.

Sitat som blir lest opp fra rollespillbøker, framstår på to måter. Enten er de fullstendig på engelsk, eller så blir de lest opp på engelsk med en del innblanding av norske ord. Eksempel på denne typen sitat er gjengitt i (22) og (23). Begge er hentet fra O1:

- (22) **D:** (leser mumlende videre) **however as... (uhørlig) dwarfs’ pregangcy must do the best to mask this paincing weakness or become ehhe... (mumlende lesing) .... Extremely (mumlende lesing)**
- (23) **D:** [(leser mumlende på engelsk)] **tolv wisdom sects to sense his og her direction if [(leser mumlende videre)] you also get pluss to bonus on diplomacy and initiative (xxx)**

Sitat fra rollespillbøkene har som formål å oppklare uenigheter eller finne svar på ting informantene ikke husker. I (22) skal sitatet kaste lys over hvor lenge dverger går gravid, siden dette tydeligvis er av betydning for hvilke karakterer informantene bør velge å spille. Sitatet i (23) har sannsynligvis som formål å oppklare noe rundt egenskapene til en rollekarakter. I et tilsvarende sitat i O4 virker det som om formålet med sitatet er å forklare hvordan en karakter kan justere egenskapene sine. Det er ingen åpenbar grunn til hvorfor informantene blander norsk og engelsk i enkelte sitat. En gjetning er at det henger sammen med måten det siteres på. Sitatet i (22) blir lest direkte opp, mens sitat som det i (23) gir inntrykk av å bli halvveis lest og halvveis gjengitt fra den aktuelle boka.

Den andre typen sitat som opptrer i rollespillmaterialet, er i form av referanser til populærkulturen, særlig til film og TV. Informantenes sitater er på engelsk fordi de refererer til et engelskspråklig produkt eller kontekst, men ofte er de indirekte siden de ikke gjengis ordrett. Sitatene spiller på informantenes felles referanseramme og kjennskap til engelskspråklig kultur. Det engelske innslaget i (24) er en referanse til filmen *Monty Python and the Holy Grail* :

(24) F: Ta å se for deg **Monty Python, you should count to three, not four, not two but three** (O2)

Sitatet er indirekte og fungerer som en humoristisk kommentar til den foregående ytringen, der informant E forklarer hvor viktig det er å uttale en trylleformel korrekt. Det er tydelig at de andre informantene gjenkjenner sitatet og konteksten det opptrer i, for ytringen til F etterfølges av høy latter.<sup>63</sup>

Et sitat som også fungerer som en morsom kommentar til en ytring i rollespillsamtalen, er gjengitt i (25):

(25) E: vel æ tar åsså nå historie om sånn deran morsomme ting **in the apprenticedays**<sup>64</sup>  
D: **One time at magic camp** (O3)

De to ytringene i (25) er del av en lengre replikkveksling der informantene forteller hva rollekarakterene snakker om under bryllupsmiddagen de er i. Informant Es rollekarakter underholder de andre med anekdoter fra livet sitt, og nå vil han også fortelle noen historier fra da han gikk i lære for å bli trollmann. Informant D svarer på E sin beslutning om å fortelle om læretida si med et sitat fra *American Pie*-filmene. I disse filmene er det nemlig ei temmelig irriterende jente som starter alle historier med setningen ”One time at band camp”. Alle informantene oppfatter denne referansen til *American Pie*, og ytringen til informant D følges av allmenn latter.

---

<sup>63</sup> Replikken informant F indirekte siterer, er som følger: “And the Lord spake, saying, 'First shalt thou take out the Holy Pin. Then, shalt thou count to three, no more, no less. Three shalt be the number thou shalt count, and the number of the counting shall be three. Four shalt thou not count, nor either count thou two, excepting that thou then proceed to three. Five is right out. Once the number three, being the third number, be reached, then lobbest thou thy Holy Hand Grenade of Antioch towards thy foe, who, being naughty in my sight, shall snuff it” (*Monty Python and the Holy Grail*: Scene 21)

<sup>64</sup> Deler av ytringen er utelatt siden den ikke er relevant i denne sammenhengen.

I O3 finner vi også referanser til to andre filmer som har fått kultstatus innenfor en del miljøer. Dette er *Ringenes Herre* og *Reservoir Dogs*. Sitatet fra *Ringenes Herre* opptrer i ytringen som er gjengitt i (26):

(26) C: **Hmm... mission [low chance on succeeding], high chance on dying, what are we waiting for?**

I dette sitatet adopterer informant C sin rollekarakter en replikk fra dvergen Gimli i den tredje Ringenes Herre-filmen, *The Return of the King*. Konteksten for informant Cs ytring og Gimlis replikk er svært lik. I rollespillsamtalen diskuterer rollekarakterene hvordan de skal klare å stjele en verdifull diamant fra en såkalt *trade-prince*. Siden samtalen befinner seg i "the fantasy frame", foregår samtalen på engelsk. Oppdraget er risikabelt, og rollekarakterene er litt tilbakeholdne med å bli med på det. Informant Cs ytring kommer som et svar på dette; han antyder at han blir med uansett risiko. I *Ringenes Herre* kommer også Gimlis replikk som følge av et forslag om å dra ut på et farefullt oppdrag. Imidlertid er også dette et indirekte sitat siden C ikke gjengir Gimlis replikk ordrett.<sup>65</sup>

I O3 siteres det verken direkte eller indirekte fra *Reservoir Dogs*, men det er tydelig at informantene har hentet inspirasjon til deler av handlingen i rollespillet fra denne filmen. *Reservoir Dogs* handler om en gjeng kriminelle som er samlet sammen av en slags gjengleder for å stjele noen diamanter. De får kodenavn som Mr. White, Mr. Blonde, Mr. Orange, Mr. Blue, Mr. Pink og Mr. Brown. Her ser man, dersom man kjenner til filmen, en klar parallell til Imladris-gruppas rollespill. Oppdraget rollekarakterene blir bedt om å være med på, går nemlig ut på å stjele en diamant. Rollekarakteren til informant D forklarer videre at de skal ha følgende kodenavn: Mr. Black, Mr. Purple, Mr. Green og Mr. Mithril. D avslutter gjennomgangen av navnene med å understreke at ingen får bytte navn: "**Nobody trade trade names so it will only confuse us**". Dette er en åpenbar referanse til filmen. I *Reservoir Dogs* ble nemlig en av de kriminelle misfornøyd fordi han måtte være Mr. Pink. Det er tydelig at de andre informantene skjønner denne referansen til filmen, for de begynner å diskutere om karakteren til informant E burde være Mr. Pink siden han har en veldig lys hudfarge. Informant C spør til og med om noen har sett *Reservoir Dogs*, noe som understreker at informantene har oppfattet referansen til filmen.

---

<sup>65</sup> Gimlis replikk er som følger: "Certainty of death, small chance of success (...) what are we waiting for?"



Til slutt vil jeg trekke fram to sitat fra opptaket av Driv-gruppa. Det først sitatet er gjengitt i (27):

- (27) S: Når du først skal ha noen som skal dø først så ta (xxx) gullmynter få noen tvilsomme karer fra Funekia eller et eller annet å stå foran der å ta i mot slaga  
(...)  
(noen sukker tungt)  
U: Fantastisk holdning, øøh...  
V: Godt poeng  
T: Ja **send in the Irish**

Sitatet "Send in the Irish" er hentet fra filmen *Braveheart* og viser til en scene der hovedpersonen sier "Send in the Irish, arrows cost money". Sammenhengen mellom informant Ts sitat og replikken fra filmen er klar, og viser hvordan informanten har god kjennskap til engelskspråklig populærkultur og kan gjøre bruk av denne i andre sammenhenger.

Det siste sitatet jeg vil trekke fram, er gjengitt i (28):

- (28) S: (xxx) senker han blikket litt å ser på merket å prøver han jo å holde merket med ansiktet en periode men du merker liksom bare sånn **D'oh!**

Sitatet her er i form av interjeksjonen *d'oh*. Dette uttrykket er hentet fra den populære TV-serien *The Simpsons*. *D'oh* brukes som regel når en av hovedpersonene, Homer Simpson, vil gi uttrykk for at han har gjort noe dumt. Informant S bruker uttrykket for å illustrere noe som skjer i rollespillet. De andre skjønner åpenbart referansen til TV-serien og ser sammenhengen mellom Homer Simpsons og informant S' bruk av uttrykket, for ytringen etterfølges av høy latter.<sup>66</sup>

Alle sitat som er trukket fram her, har det til felles at de refererer til en engelskspråklig populærkultur, nærmere bestemt film og TV. Følgelig er det naturlig at informantene veksler til engelsk når de siterer fra eller refererer til en film eller TV-serie. Det kommer for øvrig tydelig fram at medlemmene i de to spillgruppene har felles referansegrunnlag. Alle ser ut til å gjenkjenne sitatene og referansene det blir spilt på i løpet av rollespillsamtalen. I enkelte

---

<sup>66</sup> Populariteten til TV-serien *The Simpsons* har ført til at uttrykket *d'oh* er tatt inn i nettutgaven av *The Oxford English Dictionary*. Det betyr at ordet offisielt er en del av det engelske ordforrådet (BBC News). Ifølge *The Oxford English Dictionary* er *d'oh* en interjeksjon som uttrykker "[...] frustration at the realization that things have turned out badly or not as planned, or that one has just said or done something foolish. Also (usu. mildly derogatory): implying that another person has said or done something foolish".

tilfeller, som f.eks. med Monty Python, etterfølges sitatet av latter, noe som viser at sitatene kan ha en humoristisk effekt i samtalen. Informantene kan også bruke sitater og referanser til populærkulturen i selve rollespillingen slik bl.a. informant Cs ”lån” av replikker fra *Ringenes Herre* viser. Imidlertid forutsetter bruken av sitat og referanser at de gjenkjennes. Dersom tilhøreren(e) ikke har samme referanseramme og kjennskap til engelskspråklig populærkultur som taleren, vil han/de ikke forstå den populærkulturelle referansen, og sitatet vil ikke få den tilsiktede funksjonen: å bygge opp under informantenes identitet som en del av en engelskspråklig populærkultur.

### 8.2.5 *Humor og språklig lek*

Flere steder i rollespillmaterialet ser det engelske innslaget ut til å tjene en komisk eller humoristisk funksjon. Som vi så ovenfor hadde også noen av sitatene en komisk intensjon. Disse innslagene skiller seg imidlertid fra sitatene ved at de er innovasjoner fra spillerne; de bruker engelsk for å leke med språket og for å uttrykke humor i rollespillsamtalen. I enkelte tilfeller veksler også informantene til engelsk når de vil gi uttrykk for sarkasme og ironi.

De engelske innslagene som bærer preg av språklig lek, er gjerne i form av engelske enkeltord og fraser. Innslagene blir en form for språklig lek fordi informantene driver med ordspill. (29) viser et eksempel på språklig lek i form av ordspill fra O4:

- (29)   **T:** Kan man bruk **irony** som en **skill**  
          (latter)  
          **R:** Nei det er en **feat**  
          (latter)  
          **T:** (lavt) **feat**  
          **S:** (xxx) **improved irony**  
          (latter)  
          **U:** Hvis du e dverg derimot betyr **irony** litt som jern  
          (latter)  
          **R:** eller hvis man er amerikaner så har man **immunity to irony** (ler)

I denne replikkvekslingen er det den flertydige betydningen til ordet *irony* som er gjenstand for ordspillet. I første ytring er det rimelig å anta at informant T bruker *irony* i betydningen ‘ironi’. Han lurar på om ironi kan være en egenskap ved en karakter. Informant R mener at det kan det ikke; ironi er heller en spesialisert ferdighet eller et talent en karakter kan ha. Det er informant U som skaper den virkelig humoristiske effekten i denne replikkvekslingen ved å spille på ordets andre betydning, nemlig ‘jernaktig’. Alle som har litt kjennskap til fantasy-litteratur, vet at dverger holder til i store saler eller haller under jorda og i fjell, der de også

driver gruvevirksomhet. Det er særlig jern de utvinner, og de er gode smeder. Informant R prøver å følge opp Us ordspill. Han slår en vits om at amerikanere ikke skjønner ironi. Det er tydelig at Rs forsøk på språklig lek mislykkes, for det er bare han som ler av denne vitsen.

Engelske enkeltord kan også få en humoristisk effekt i rollespillsamtalen fordi innholdet i ordet eller det de beskriver er morsomt eller komisk. Eksempler på dette gjengis i (30) og (31):

- (30) **E:** Okey han eine må være vældi full i og med at han ligg med halve ansiktet nerri en bolle med du trur det e en eller anna form for suppe  
**B:** Mhm!  
**E:** Han andre eeh... (...) vel eh du e ikkje helt sikker koss når klare å sove med... eeh... mens han... eeh ligg å lene sæg med en **morning star** i **armpiten** (humring)
- (31) **V:** Æ heiv **goodberries** t ravnen, ja ét (momselyder) (latter)

I (30) beskriver spilleder, informant E, scenen som møter rollekarakterene i vertshuset de har overnattet i morgenen etter. Noen soldater har hatt et skikkelig fyllekalas kvelden før, og spilleder beskriver i utdraget soldatene. Det engelske innslaget får en humoristisk effekt på grunn av den situasjonen det beskriver; en soldat har sovnet med en morgenstjerne, et kuleformet våpen med pigger som sitter på en stav, godt stukket inn i armhulen. Måten de engelske ordene ytres på og det at det engelske innslaget avviker fra samhandlingsspråket som her er norsk, bidrar til å forsterke komikken i situasjonen. Også i (31) får det engelske ordet *goodberries* en humoristisk funksjon på grunn av betydningen bærene får i rollespillhandlingen. Rollekarakterene treffer noen karer i skogen. En av dem har en ravn. Informant V gir ravnen disse bærene som tilsynelatende har en slags magisk kraft. Når ravnen spiser bærene, får det konsekvenser for den. Informantene finner dette svært morsomt, for de ler og tuller med hva som skjer med ravnen.

Ytringer på engelsk mellom taleturer får ofte en humoristisk funksjon fordi de fungerer som en kommentar til den eller de foregående ytringene. Et eksempel på dette er gjengitt i (32):

- (32) **S:** Ja de gjør et eller annet med dem, asså...  
**V:** spis dæm  
**S:** gjør dem om til små kaniner eller mus eller hva som helst, de gjør et eller annet med dem  
**T:** **Allakasam! Ooh cupcakes!** (latter)

I dette utdraget fra O4 er det snakk om hva noen onde skogsånder gjør med de små barna de har kidnappet; de spiser dem, men først gjør de dem om til små kaniner eller mus. Informant Ts ytring får en humoristisk effekt på grunn av den assosiasjonen han skaper. Akkurat som en tryllekunstner gjør en hvit due om til ei bløtkake, tryller skogsåndene barna om til små gnagere som vil være som småkaker for dem. At ytringen er humoristisk og morsom, underbygges av at den blir fulgt opp av latter fra de andre. Eksemplet i (32) er for øvrig representativt for lignende innslag i alle opptakene.

Til slutt vil jeg trekke fram to eksempler der det engelske innslaget uttrykker ironi og sarkasme. Begge eksemplene er hentet fra O4 og er gjengitt i (33) og (34):

(33) U: Ødipus han bor hjemme hos mamma  
(høy latter)  
V: **Strange!**

(34) T: **Hey boy!** (...) Vente på at noen ska komme å ta dæm  
(...)  
(Flere prøver å ta ordet)  
S: Hesten går ikke bort av seg sjøl, du må vel leie den bort da  
(...)  
T: Å ja, **thank you for telling me, sir!**  
(forsiktig latter)

I (33) oppfattes informant Vs ytring som et halvironisk og litt sarkastisk tilsvarende til informant Us spøk. Us ytring spiller på myten om Ødipus som uten å vite det kom til å gifte seg med sin egen mor. Konteksten for replikkvekslingen i (34) er at rollekarakterene har kommet til en leirplass i skogen utenfor Argos, der en del menn holder til. Rollekarakterene ønsker å bli kvitt hestene sine, og informant Ts rollekarakter prøver dermed å få noen til å komme å hente dem. Utropet *Hey boy* bør oppfattes som en replikk fra rollekarakteren. Imidlertid svarer ikke informant S i rollen slik man kanskje skulle forvente. Han påpeker forholdsvis ironisk at T selv må sette bort hestene. Informant Ts svar er tvetydig. Dersom han svarer som rollekarakteren sin, har det engelske innslaget funksjon av å markere at Ts ytring befinner seg i rollespillsamtalens ”fantasy frame”. Dersom det engelske innslaget derimot tolkes som et svar fra informant T på samtalens nivå to, dvs. i ”the gaming frame”, må innslaget oppfattes som et temmelig spydig og sarkastisk svar på ytringen til informant S. Det at T veksler til engelsk i ytringen tar i så fall noe av den sarkastiske brodden vekk fra ytringen.

### 8.2.6 Banning

Engelsk spiller også en rolle ved banning og fornærmelser. Her ser det særlig ut som om vekslingen til engelsk gir ordene en slags formildende funksjon. (35) – (37) viser eksempler på dette fra materialet:

- (35) T: Det er som er den pene versjonen av Miroslav  
V: *Screw you!* (O4)

- (36) D: **and then I'll kill him**  
(mumling)  
B: Ikkje akkurat  
D: Nei vel (...) **Oh no, so he is a plot essention character, you can't kill a plot** (ytringen dør ut i mumling)  
B: *Shut it!* Uansett øhm... skavisjåher, en skikkelse kledd i sort dukke opp i åpninga kanskje sånn fem fot høy eller nå sånn der, eeheh... (O3)<sup>67</sup>

- (37) E: Dokker har spist, sove  
D: **No no noooo! no fricking way!** Æ æ **I want to savour this** fordi at sånn som æ kan huske det så har ikke æ liksom liksom ordentlig sotte mæ ned helt siden at [**dwarf hold**]  
E: [Dokker har sove!]  
D: Nei!  
E: Jo  
D: *Ikke faen!* (O3)

Eksemplene i (35) og (36) viser hvordan informantene bruker banneordsfraser som respons på den foregående ytringen, henholdsvis *screw you* og *shut it*. I (35) er frasen et svar til T, som ut fra konteksten å dømme fornærmer rollekarakteren til V. I (36) er hensikten med frasen å få informant D til å bokstavelig talt holde kjeft slik at B kan fortsette beskrivelsen av det som foregår i rollespilluniverset. At banneordsfrasene er på engelsk, virker i begge eksemplene formildende; informantene som utsagnene er rettet mot, blir verken fornærmet eller støtt. Jeg vil påstå at banneordsfrasene hadde blitt oppfattet på en helt annen måte dersom de hadde vært ytret på norsk. I (37) fungerer banneordsfrasen på samme måte som i de to andre eksemplene; at den ytres på engelsk, virker formildende på den potensielle fornærmelsen en slik frase inneholder. Imidlertid ser vi at D ikke oppnår ønsket effekt ved å bruke den engelske banneordsfrasen. Han vinner ikke argumentasjonen med informant E. Derfor gjentar han protesten mot Es utsagn ved å bruke et norsk banneord. Denne ytringen til D framstår som mye sterkere og mer utfordrende enn når det brukes engelske banneord. Følgelig

---

<sup>67</sup> Siste del av informant Bs ytring er utelatt siden den ikke er relevant i denne sammenhengen.

understreker dette eksemplet at engelske banneord og -fraser har en formildende funksjon i en norsk samtale.<sup>68</sup>

### 8.2.7 Gjentakelser

De engelske innslagene kan også ha en gjentakende funksjon. I det ligger det at et ord eller frase som ytres på norsk, blir gjentatt på engelsk enten av informanten selv eller av en annen informant. Eksempler der engelske innslag brukes som gjentakelser er gjengitt i (38) – (40):

(38) S: Er det sivilt eller er det militært?

U: *Statlig*

T: **Government business** (O4)

(39) V: Mmm... Her e forresten *den nye gjengen*

(...)

T: (xxx) **new crowd** (O4)

(40) E: du ser liksom av å til ho slår så får du plutselig sånn *inntrykk* eller **flash** av at det e en **goblin** som ligg i midten der, så høre sånnder (lager kverkelyder) (O2)<sup>69</sup>

Eksemplene viser at det engelske innslaget gjentar den foregående norske ytringen, frasen eller ordet. I (38) er *government business* en gjentakelse av *statlig*, mens *new crowd* i (39) er en gjentakelse av *den nye gjengen*. I (40) er det et norsk ord, *inntrykk*, som blir gjentatt med det engelske *flash*. I dette eksempel ser det imidlertid ut til at det engelske ordet *flash* har som hensikt å presisere et norsk ord informanten ikke føler er dekkende for det han vil si. *Flash* betyr nemlig 'glimt, blink, lyn'. Forsskåhl viser til at umiddelbare gjentakelser som de vi har sett eksempler på ovenfor, ofte kalles "skygging" (shadowing). Skygging er resultat av en slags automatisert oppførsel og ikke et aktivt bidrag til samtalen. Det er i hovedsak en måte å underlette og berike samtalen på (1999:67). Gjentakelsene i eksemplene ovenfor er alle med på å hjelpe samtalen videre ved at de understreker enkelte element og i noen tilfeller nyanserer dem.

---

<sup>68</sup> En kinesisk psykologiundersøkelse har vist at tospråklige ofte finner det enklere å snakke om vanskelige emner som kan stille taleren i forlegenhet på det som er talerens andrespråk. Forskerne slår fast at dette kommer av at andrespråk oftere brukes i mer følelsesmessige nøytrale settinger enn førstespråk. Derfor vil man bli mindre opprørt ved bruk av f.eks. tabuord på andrespråket. Dette kommer av at kodeveksling til andrespråket fungerer som en såkalt "distancing function". Dette tillater språkbrukerne å uttrykke ideer på andrespråket som vil være uhørt å uttrykke på deres førstespråk (Bond 1986:179). Banning på et annet språk enn morsmålet har den samme funksjonen.

<sup>69</sup> En del av ytringen er utelatt fordi den ikke er relevant i denne sammenhengen.

I materialet finner man for øvrig noen få eksempler på gjentakelser som virker den andre veien. Ordet eller frasen ytres først på engelsk, så på norsk. Eksemplet i (41) illustrerer dette:

- (41) V: Men, ja forresten det har æ ment å spør dæ om eller sånn egentlig når æ tænke mæ om, øøøh.. han snakka jo om en (...) en *stamme med giants med kjempa* her oppe som levde under jorda å va ganske på trynet egentlig (O4)

I (41) gjentar informant V det engelske ordet *giant* med det norske ordet *kjempe*. Årsaken til dette henger trolig sammen med fornorskingstanken til Driv-gruppa. Ut fra ytringen i (41) kan vi tolke det slik at informanten ”glemmer seg” og bruker engelsk. Gjentakelsen på norsk er et forsøk på å rette opp denne forglemmelsen.

### 8.2.8 Oppfordring

Til slutt er det noen engelske innslag som har som formål å fungere som en oppfordring. Et eksempel er gjengitt i (42):

- (42) S: Asså, jeg (xxx) har aldri hørt det navnet før i det hele tatt så...  
V: Nei ikkje æ heller øøh..  
(...)  
T: *Give us a try in English then*  
S: *Splinter waif* (O4)

Oppfordringen til informant T kommer som en følge av at spilleder, informant S, prøver å forklare hva slags vesner som har bortført små barn fra landsbyen rollekarakterene befinner seg i. Han finner imidlertid ikke et godt norsk ord for disse skapningene og blir stående fast. Spilleder er særlig interessert i å unngå unødvendig bruk av engelsk, og han er derfor tilbakeholden med å si navnet på disse vesenene på engelsk. Oppfordringen til T er antakelig en måte å få spillet videre på. At det veksles til engelsk når informanten kommer med oppfordringen, kan for det første være fordi vekslingen vil forsterke oppfordringen. For det andre vil det virke naturlig for T å selv bruke engelsk når han oppfordrer andre til å gjøre det.

Et eksempel på en litt annen type oppfordring finner vi i (43):

- (43) U: [(xxx)] *go for it, sett i gang* (O4)

Informant Us ytring er et svar på en annen spillers spørsmål om han skal lukke døra inn til rommet der spillingen foregår. Det at han svarer på engelsk først forsterker oppfordringen om å lukke døra. Dette eksemplet illustrerer for øvrig hvordan en kodeveksling kan tjene flere

formål samtidig. Det engelske innslaget bør helt klart oppfattes som en oppfordring, men i tillegg fungerer det som en gjentakelse. Når et budskap ytres først på det ene språket for så å bli gjentatt på det andre, understreker eller forsterker kodevekslingen budskapet (jf. kap. 3.3.3)

### **8.3 Oppsummering**

Å veksle mellom to språk innenfor en samtale kan tjene et kommunikativt formål. Dette innebærer at kodevekslingen blir meningsbærende i samhandlingskonteksten. Imidlertid blir kodevekslingen meningsbærende først når vekslingen til et annet språk framstår som et avvik i forhold til det etablerte samhandlingsspråket for en gitt samtalesekvens. (Aarsæther 2004:39).

Innslag fra ett språk i et annet kan ha ulike funksjoner, og Appel & Muysken (1987) har prøvd å sammenfatte disse i seks generelle punkt. Kodeveksling kan ifølge dem enten ha en referensiell, direktiv, ekspressiv, fatisk, metalingvistisk eller poetisk funksjon. For øvrig påpeker Appel & Muysken at kodevekslingen sannsynligvis ikke har samme formål innenfor alle språksamfunn. Kodeveksling kan også tjene flere formål samtidig. Følgelig må funksjonen til de engelske innslagene i rollespillsamtalene studeres ut fra den konteksten de opptrer i.

Analysen av de engelske innslagene i rollespillmaterialet har vist at de tjener flere ulike funksjoner. Først og fremst har de engelske enkeltelementene referensiell funksjon ettersom spillterminologien er engelsk; flere av de engelske ordene som brukes, eksisterer ikke på norsk. Innføring av engelske enkeltord kan også ha som formål å markere informantenes tilhørighet til rollespillkulturen.

Videre bruker Imladris-gruppa engelsk for å markere rollebytte. Dette gir seg utslag i at informantene veksler til engelsk når de går inn i rollespillsamtalens ”fantasy frame”; de utsier replikkene til karakteren sin på engelsk. Alle beskrivelser av fysiske handlinger, omgivelser og bikarakterer, altså det som tilhører rollespillsamtalens ”gaming frame” er likevel på norsk, men ofte med innskudd av engelske ord, fraser og setninger. Driv-gruppa markerer ikke rollebytte på denne måten. Rollespillingen til gruppa foregår hovedsakelig på norsk, men med noe bruk av engelsk i ”the gaming frame”. Rollebytte, dvs. overgangen fra ”the gaming



frame” til ”the fantasy frame” markeres med diskursmarkører. Diskursmarkører benyttes også av Imladris-gruppa for å markere rollebytte. Dermed kommer vekslingen til engelsk ikke istedenfor, men i tillegg til diskursmarkørene.

De engelske innslagene har også flere andre funksjoner. Antakelig vil denne typen engelskbruk inngå i det Appel & Muysken kaller poetisk kodeveksling. Engelsk brukes i kommentarer til ytringer og handlinger, i sitat og referanser til bl.a film og TV, for å uttrykke humor og for å leke med språket og ved banning, gjentakelser og oppfordringer. I hovedsak vil bruk av engelsk i disse tilfellene enten forsterke eller mildne innholdet i den engelske ytringen eller frasen. For øvrig fører Imladris-gruppas bruk av engelsk i ”the fantasy frame” og deres stadige innskudd av engelske enkeltord i ”the gaming frame”, til at kodevekslingen mister en god del av sin kommunikative funksjon. Auer påpeker at jo mer vanlig kodeveksling er, jo mindre blir den pragmatiske kraften vekslingen har som meningsbærer i samtalen. De engelske innslagene i opptaket av Driv-gruppa vil i så måte være meningsbærende og tjene et kommunikativt formål nettopp fordi engelskbruken i opptaket framstår som avvikende i forhold til den norske samhandlingskonteksten.



## 9 Avslutning

I dag kommer nordmenn i kontakt med engelsk språk både gjennom utdanning og jobb, men også ofte gjennom fritidsinteresser. Flere populærkulturelle domener er dominert av engelskspråklige produkter, og det er disse mange unge nordmenn forholder seg til daglig. I denne avhandlingen har jeg undersøkt hvordan informantene i to ulike spillgrupper bruker engelsk når de spiller såkalte fantasirollespill. Rollespillene er hovedsakelig basert på en engelskspråklig litteratur og derfor må man anta at engelsk påvirker spillingen og språkbruken til informantene.

### 9.1 Oppsummering

I undersøkelsen har jeg tatt for meg to spillgrupper, Imladris-gruppa og Driv-gruppa. Begge gruppene består av seks gutter som alle er i tjueårene, og alle informantene utenom én er studenter. I tillegg spiller begge gruppene ”Dungeons & Dragons”, men dette er et rollespill med store variasjonsmuligheter, og dermed er kampanjene til de to spillgruppene nokså ulike. Til sammen gjorde jeg fire opptak av gruppene, tre av Imladris-gruppa og ett av Driv-gruppa. Opptakene avslørte at gruppene har en relativt ulik spillestil. Ettersom jeg ønsket å foreta en grundig beskrivelse av de engelske innslagene i rollespill, valgte jeg å konsentrere meg om dette materialet.

Når språkbrukere benytter to eller flere språk innenfor samme samhandlingssituasjon, kommer disse språkene i kontakt, og det oppstår språkkontaktfenomen som f.eks. kodeveksling og lån. Rollespillsamtalen er en samhandlingskontekst der man kan forvente at to språk møtes siden rollespillene er engelskspråklige. Informantene vil dermed veksle mellom sitt morsmål, norsk, og fremmedspråket engelsk. I avhandlingen har jeg derfor tatt utgangspunkt i teori om kodeveksling og lån i beskrivelsen av engelskbruken i rollespillsamtalene. Kodeveksling har tradisjonelt blitt studert i språksamfunn der språkbrukerne har de involverte språkene enten som morsmål eller som første- og andrespråk. Den undersøkelsen av kodeveksling som jeg har gjennomført, skiller seg derfor fra tidligere kodevekslingsstudier. Av den grunn fant jeg det formålstjenlig å bruke ulike tilnærminger til kodeveksling i beskrivelsen av rollespillmaterialet. Ved å ha både et grammatisk,

sosiokulturelt og interaksjonelt utgangspunkt for analysen av materialet, kunne jeg svare best mulig på spørsmålene jeg stilte i kapittel 1.1.

Det første jeg ønsket å finne svar på, var hvor mye engelsk som brukes i rollespillmaterialet. I kapittel 5 foretok jeg derfor en kvantitativ analyse av materialet der jeg prøvde å anslå omfanget av de engelske innslagene. Den kvantitative analysen viste at det brukes forholdsvis mye engelsk i rollespillsamtalene. Til sammen forekommer det 995 engelske innslag fordelt på 1698 ytringer. Dersom vi overfører dette til antall ord, er 3796 ord av totalt 15 690 ord engelske. Det vil si at 24 % av de uttalte og hørbare ordene er engelske. Imidlertid avslørte beregningene at det er stor forskjell på engelskbruken i de to spillgruppene. Mens Imladris-gruppa produserer 78 % av de engelske innslagene, står informantene i Driv-gruppa for 22 % av det totale antallet engelske innslag. Måler vi gruppenes engelskbruk i antall ord, er 36 % av ordene i opptakene av Imladris-gruppa engelske, mens i opptaket av Driv-gruppa utgjør de engelske ordene bare 7 %. Denne forholdsvis store differansen skyldes til en viss grad at Imladris-gruppa har lengre taletid enn Driv-gruppa, men beror først og fremst på gruppenes ulike spillestil. Beregningene i kapittel 5 avdekket også hva slags type engelsk som forekommer i rollespillmaterialet. De engelske innslagene viste seg å være ganske ulike, og de ble derfor klassifisert i seks kategorier, ”enkeltord”, ”navn”, ”engelske fraser eller setninger i en norsk ytring”, ”hele ytringer på engelsk”, ”sitat” og ”usikre/uhørelige innslag”. Denne kategoriseringen viste at størstedelen av de engelske innslagene er i form av enkeltord, men at det også forekommer mange hele ytringer på engelsk.

Ettersom et av de store stridsspørsmålene innenfor kodevekslingsforskningen er hvorvidt enkeltelement fra et språk i et annet skal regnes som kodeveksling eller lån, ble det i kapittel 6 først argumentert for at alle engelske enkeltelement i rollespillmaterialet er en form for kodeveksling. Hovedargumentet for dette er at engelskbruken i rollespill uten tvil krever tospråklig kompetanse, og at de fremmede enkeltelementene må regnes som del av det engelske leksikonet, ikke det norske. Vanligvis deles kodeveksling inn i tre ulike vekslingstyper. Analysen av rollespillmaterialet påviste at alle tre typer kodeveksling opptrer i materialet, men også at taggveksling forekommer mye sjeldnere enn inter- og intrasentensiell veksling. Av de to sistnevnte vekslingstypene er intrasentensiell veksling mest frekvent siden alle innskudd av engelske enkeltord må regnes som kodeveksling innenfor setningen. Analysen viste likevel at informantene også gjerne veksler mellom setninger og taleturer, og at de dessuten føyer inn lengre engelske fraser og setninger i ellers norske ytringer.

Halvparten av de engelske innslagene i materialet er i form av engelske enkeltelement, og hoveddelen av kapittel 6 ble derfor viet til en lingvistisk beskrivelse av disse innslagene. De engelske enkeltelementene kan grovt sett deles inn i navn og enkeltord. Navnebruken i de to spillgruppene er forholdsvis ulik. Imladris-gruppa henter navn fra "Dungeons & Dragons"-universet, og navnene framstår derfor i stor grad som engelske eller engelskinspirerte. I motsetning bruker Driv-gruppa i sin kampanje greske navn, der særlig stedsnavnene er virkelige navn som er funnet i et atlas. Dermed vil verken steds- eller personnavnene i opptaket av Driv-gruppa virke engelske eller engelskinspirerte.

Selv om de engelske enkeltelementene ofte følger engelske uttaleregler især når det gjelder vokaler, er de fonologisk integrert i norsk i og med at de uttales med norsk intonasjon eller setningsmelodi. Dette gir ordene et distinkt norsk preg. Det er først når informantene veksler til lengre engelske fraser og ytringer, at intonasjonen blir engelsk. Flere av de engelske enkeltordene er likedan morfologisk integrert i norsk språkstruktur. Imidlertid arter dette seg noe ulikt for forskjellige typer ord. Alle engelske verb er morfologisk innlemmet i norsk ved at de tilpasser seg et norsk bøyningsmønster. I infinitiv får alle verb uttalt trykklett -e når de taes inn i norsk, mens i presens og i fortid følger verbene svak bøyning, men fordi informantene har ulik talemålsbakgrunn, vil verbene følge henholdsvis nordnorsk og østlandsk bøyningsmønster.

Substantivene, både de spilltekniske og mer allmenne, viser noe ulik grad av integrasjon i norsk språkstruktur. Dette kommer av at innpassing av substantiv i norsk foregår som en gradvis prosess. Analysen av de engelske substantivene viste at de befinner seg på ulike trinn i integreringsprosessen. Det er likevel bare ett ord, nemlig *orc*, som er fullstendig morfologisk integrert i norsk. Til tross for at en del substantiv har blitt innlemmet i norsk ved at de har fått norske bøyningsendelser, har flertallet av de engelske enkeltordene blitt føyd inn i norsk i sin opprinnelige engelske form. Dette gjelder særlig for de spillterminologiske ordene, men også for en god del av de generelle engelske ordene. Følgelig får man inntrykk av at informantene veksler til et ordforråd eller register de har tilgjengelig og som er forholdsvis nært knyttet til rollespillkulturen.

Bruk av engelske enkeltord, men også bruk av lengre engelske fraser og setninger, forekommer i opptakene av begge gruppene, til tross for at frekvensen av de engelske innslagene varierer atskillig mellom gruppene. I kapittel 7 drøftet jeg derfor hvordan

gruppene etablerer en språklig norm for spillgruppene. Det er mulig å tolke engelskbruken i materialet slik at Imladris-gruppa velger å identifisere seg som tospråklige i norsk og engelsk. På grunn av dette gjør de samtidig rollespillgruppa til en tospråklig arena der veksling mellom norsk og engelsk er den etablerte normen for språkbruk. I Driv-gruppa derimot er det en fornorskingstanke som styrer språkbruken. Gruppa ønsker å unngå unødvendig bruk av engelsk, og de forsøker derfor å fornorske rollespillingen så langt det er mulig. Dette innebærer at informantene ikke identifiserer seg som tospråklige i rollespillkonteksten selv om de må forholde seg til engelsk i forberedelsene til spillet. At gruppene velger å følge ulike språklige normer i rollespillingen, fører til at kodevekslingen mellom norsk og engelsk i opptakene oppfattes som enten umarkert eller markert. På grunn av at Imladris-gruppa etablerer rollespillsamtalen som et tospråklig domene, vil kodevekslingen framstå som umarkert siden vekslingen mellom norsk og engelsk er i henhold til den etablerte normen for språkbruk. I Driv-gruppa vil derimot kodevekslingen til engelsk oppfattes som markert fordi fornorsking er den vedtatte normen for språkbruk i gruppa.

Kodeveksling mellom to eller flere språk i en samtale kan ofte tjene et kommunikativt formål i samhandlingssituasjonen. I kapittel 8 så jeg derfor på hvilken funksjon de engelske innslagene har i rollespillsamtalen for på den måten å kaste lys over hvorfor det brukes engelsk i rollespill. Analysen viste at de engelske enkeltelementene har en referensiell funksjon. Informantene føyer inn engelske ord i samtalen fordi de gjør bruk av et rollespillterminologisk ordforråd som er på engelsk. Mange av disse ordene eksisterer rett og slett ikke på norsk. Ytterligere viste det seg at Imladris-gruppa bruker engelsk i rollespillsamtalens ”fantasy frame”. Dette innebærer at alle replikkene til rollekarakterene utsies på engelsk. Engelsk er også til stede i rollespillsamtalens ”gaming frame”, men på dette nivået i samtalen er vekslingen mest i form av innskutte ord, fraser og setninger. Hos Driv-gruppa forekommer engelsk bare i ”the gaming frame”. Informantene markerer derfor overgangen mellom ”the gaming frame” og ”the fantasy frame” med diskursmarkører. Når det er sagt, kommer vekslingen til engelsk i overgangen mellom disse to nivåene i samtalene til Imladris-gruppa i tillegg til diskursmarkørene. Engelsken erstatter derfor ikke de ulike sitatmarkørene som brukes.

Analysen av rollespillmaterialet avdekket også at engelsken tjente en rekke andre formål. Engelsk blir for det første brukt når handlingen eller andre informanternes ytringer kommenteres. For det andre veksles det til engelsk når informantene bruker sitat eller

referanser fra engelskspråklig populærkultur i samtalen. For det tredje benyttes engelsk for å uttrykke humor og for å drive språklig lek. Til slutt anvendes engelsk også ved banning, gjentakelser og oppfordringer. Fellesnevneren for bruken av engelsk i disse situasjonene er at vekslingen til engelsk enten understreker og forsterker innholdet i ytringen, frasen eller ordet, eller i motsatt fall demper og mildner innholdet i det engelske innslaget. Det kommunikative formålet, eller kodevekslingens meningsbærende kraft, viste seg for øvrig å være sterkest i opptaket av Driv-gruppa. Dette skyldes at den hyppige bruken av engelske ord og fraser samtidig som engelsk brukes i "the fantasy frame", tar noe av den pragmatiske kraften fra kodevekslingen i opptakene av Imladris-gruppa. For at en kodeveksling skal være meningsbærende og dermed tjene et kommunikativt formål, må den nemlig framstå som et avvik i forhold til det etablerte samhandlingsspråket. At samhandlingsspråket til tider skifter fra norsk til engelsk i rollespillsamtalene til Imladris-gruppa, fører også til at de engelske innslagene framstår som mindre avvikende i samtalekonteksten.

## **9.2 Engelsk i rollespill og engelsk i Norge**

Hvilke konklusjoner kan vi så trekke ut fra denne undersøkelsen av engelske innslag i rollespill? Det er viktig å ha i minne at rollespillsamtalen er en meget spesifikk og avgrenset samhandlingskontekst, og at jeg i denne undersøkelsen kun har studert engelskbruken i to spillgrupper som attpåtil spiller det samme rollespillet. Derfor kan jeg bare basere konklusjonene mine på det analysen av de fire opptakene har avdekket. Hoveddelen av alle rollespill er engelskspråklige, og dette fører til at spillerne må forholde seg til og bruke et engelsk ordforråd og terminologisett. Kodevekslingen mellom norsk og engelsk er dermed karakterisert ved at det føyes inn mange engelske enkeltord i norsken. Den utstrakte bruken av engelske enkeltord og -fraser i rollespill kan følgelig være et resultat av at informantene ønsker å uttrykke at de identifiserer seg med og føler tilhørighet til en subkultur som har et engelskspråklig opphav. Den hyppige kodevekslingen til engelsk blir på den måten uttrykk for en inngruppenorm blant rollespillerne. Imidlertid viser Driv-gruppa gjennom sin rollespilling at rollespill langt på vei lar seg fornorske selv om noe bruk av engelsk er uunngåelig. Dermed er det opp til hver spillgruppe å velge en språklig norm for rollespillsamtalen. I så måte er Imladris-gruppa og Driv-gruppa motpoler. Fordi informantene i Driv-gruppa velger bort mye av det engelske, havner de i periferien av rollespillkulturen.

Forsskåhl (1999) konstaterer i sin undersøkelse av finlandssvenske rollespill at engelsk er en ingrediens i rollespillet siden engelsk kun forekommer på rollespillsamtalens nivå to og tre, dvs. i "the gaming frame" og "the fantasy frame". Dette er også tilfelle i mitt materiale. Når spillerne er sitt personlige jeg og samtaler om skole, jobb, mat, penn og papir o.l., er engelsk totalt fraværende i rollespillsamtalen. Dersom engelskbruken faktisk er en ingrediens i selve rollespillingen, bør ikke dette påvirke spillernes hverdagssamtale eller allmennspråket generelt. Følgelig vil ikke bruken av engelsk i rollespill utøve en innflytelse nedenfra slik den danske språkforskeren Bent Preisler hevder at engelskbruken i de danske subkulturene gjør.

Det analysen av rollespillmaterialet først og fremst har vist, er at engelsk er en del av nordmenns språklige repertoar. Engelsk er dermed et språk nordmenn kan anvende på mange måter. Språkbruken tilpasses imidlertid samhandlingskonteksten, og av den grunn varierer engelskbruken i ulike samtalesituasjoner. I rollespillkonteksten har vi sett at engelsken tjener flere forskjellige formål og at informantene kodeveksler av ulike grunner; Imladris-gruppa kodeveksler hovedsakelig for å markere ulike lag i samtalen og for å referere til et engelsk ordforråd de ønsker å benytte seg av i spillingen, mens kodevekslingen i Driv-gruppa i tillegg til å ha referensiell funksjon i hovedsak er i form av kommentarer til handlingen og spillet. Analysen av rollespillsamtalene har for øvrig vist at utstrakt bruk av engelsk ikke er nødvendig for å spille rollespill. Å bruke engelsk er heller et valg noen av informantene tar for å berike samtalen og for å uttrykke fellesskap og identitet overfor en subkultur eller ei bestemt gruppe.

Formålet med denne undersøkelsen har vært å belyse hvordan og hvorfor engelsk brukes i rollespill, for på den måten å klargjøre engelskens rolle i norsk språk og samfunn i dag. Rollespillsamtalen er en begrenset og særegen samhandlingssituasjon. Jeg vil derfor våge å påstå at det er lite trolig at utstrakt bruk av engelsk innenfor denne konteksten får følger for norsk allmennspråk. Analysen har snarere vist at engelskbruken har en funksjon i samtalen, og at engelsk er en ressurs nordmenn kan nyttiggjøre seg i en samtale eller samhandlingskontekst på grunnlag av ulike motiv og årsaker.

### **9.3 Forslag til videre arbeid**

Denne undersøkelsen av engelske innslag i rollespill er forholdsvis avgrenset, og underveis har det derfor kommet opp flere ideer til forskningsprosjekt innenfor det samme feltet. For det



første vil det være interessant å undersøke flere spillgrupper og andre rollespill, siden denne undersøkelsen har påvist at det er store forskjeller mellom de ulike gruppenes spillestil. Det er også sannsynlig at engelskbruken varierer ut fra hvilket rollespill gruppene spiller. For det andre finnes det i dag flere norskproduserte rollespill på markedet. De mest kjente er ”Fabula”, som er skrevet av Tomas Mørkrid, og ”Draug” som er forfattet av rollespillskaperen Matthjis Holter. For en som er opptatt av engelsk påvirkning på norsk språk og samfunn, vil det være spennende å se om det også dukker opp engelske innslag i et norsk rollespill. For det tredje vil det være interessant å undersøke om engelskbruken i rollespill utøver en innflytelse ”nedenfra” på allmennspråket. Dette kan for eksempel gjøres ved å studere rollespilleres språkbruk utenfor selve rollespillsamtalen eller gjennom ustrukturerte intervju med informantene. I tillegg vil det være spennende å studere bruken av engelsk innenfor andre subkulturer i Norge. Noe av dette skulle jeg gjerne ha undersøkt selv i forbindelse med denne avhandlingen, men på grunn av rammene for prosjektet, måtte jeg gi slipp på enkelte ideer. Jeg håper derfor noen andre med ”fantastiske interesser” tar opp tråden der jeg var nødt til legge den fra meg.



# Litteraturliste

Akselberg, Gunnstein. 2002: "Kvifor kjem ikkje engelsk språk til å overta i Norge? Nokre merknader til myten om norsk språkdød og engelsk språkovertaking i Norge" i *Nordica Bergensia* 26, s.109–123.

*Aksjonen for språklig miljøvern* 1990: Informasjonshefte utgitt av Norsk språkråd.  
*Språknytt* 2 – spesialnummer.

*Anglisismeordboka* 1997: Anne-Line Graedler & Stig Johansson (red.). Oslo: Universitetsforlaget.

Appel, René & Pieter Muysken. 1987: *Language contact and bilingualism*.  
Storbritannia: Edward Arnold.

BBC News: "It's in the dictionary, d'oh!" 14. juni 2001:  
<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/1387335.stm>

Blom, Jan-Petter & John J. Gumperz. 1972: "Språkstrukturers sosiale betydning: om kodeskifte i et norsk lokalsamfunn" i Jan Engh m.fl. (red.): *Språksosiologi*.  
Oslo: Universitetsforlaget.

Bond, Michal H. 1986: "Embarrassment and code-switching into a second language" i *Journal of Social Psychology* 126, s. 179–186.

Brandsegg, Therese. 2001: *Kolles pute'n herre together da? Om engelske innslag i talespråket til trønderske ungdommer*. Hovedfagsoppgave i nordisk språk, Trondheim: Institutt for nordistikk og litteraturvitenskap, NTNU.

Brunstad, Endre. 2002: "Engelsk ovanfrå og nedanfrå. Refleksjoner kring Bent Preislers bok *Danskerne og det engelske sprog*" i *Nordica Bergensia* 26, s. 95–108.

- Brånå, Terje. 1997: *Historier fra uvirkeligheten, fantasirollespillet som fortelling*. Hovedfagsoppgave ved seksjon for folkloristikk, Oslo: Instituttet for kulturelle studier, Universitetet i Oslo: <http://www.rettssdata.no/ansatte/terje/index.htm>
- Börestam, Ulla & Leena Huss. 2001: *Språklige möten. Tvåspråkighet och kontaktlingvistik*. Lund: Studentlitteratur.
- Crystal, David. 2003: *English as a Global Language*. Second edition. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dye.no: "Hva er rollespill?": [http://www.dye.no/rollespill/hva\\_er\\_rollespill.php](http://www.dye.no/rollespill/hva_er_rollespill.php)
- Engen, Thor Ola & Lars Anders Kulbrandstad. 2004: *Tospråkighet, minoritetsspråk og minoritetsundervisning*. Oslo: Gyldendal akademisk.
- Forsskåhl, Mona. 1999: "Engelska inslag i två finlandssvenska bordrollspel" i Ulla-Britt Kotsinas, Anna-Brita Stenström & Eli-Marie Drange: *Ungdom, språk og identitet*. Rapport fra et nettverksmøte. København: Nord 1999:30, s. 57–70.
- Faarlund, Jan Terje. 1997: "Norsk og engelsk" i *Språknytt* 3, "lederartikkel".
- Faarlund, Jan Terje, Svein Lie & Kjell Ivar Vannebo. 1997: *Norsk referansegrammatikk*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Giæver, Ole Peder. 2005: "Hva er rollespill?": [http://www.giaever.com/op/index.php?option=com\\_content&task=view&id=39&Itemid=39](http://www.giaever.com/op/index.php?option=com_content&task=view&id=39&Itemid=39)
- Graedler, Anne-Line. 1990: "English influence on modern Norwegian" i *Språk og Språkundervisning* 3, s. 4–7.
- Graedler, Anne-Line. 1997: "Engelske lånord i bølger og drypp" i *Språknytt* 3, s. 1–4.

- Graedler, Anne-Line. 1999: "Where English and Norwegian Meet: Codeswitching in Written Texts" i Hilde Hasselgård og Signe Oksefjell (eds.): *Out of Corpora. Studies in Honour of Stig Johansson*. Amsterdam: Rodopi, s. 327–343.
- Gunnarsson, Britt-Louise. 2005: "Anglo-amerikansk påverkan på språket – ett hot eller en naturlig förändring?" i Gulbrand Alhaug, Endre Mørck og Aud-Kirsti Pedersen (red.): *Mot rikare mål å trå. Festskrift til Tove Bull*. Oslo: Novus Forlag, s. 218–228.
- Hamers, Josiane F. & Michel H. A. Blanc. 2000: *Bilinguality and Bilingualism*. Second edition. Cambridge New York: Cambridge University Press.
- Haugen, Einar. 1953: *The Norwegian language in America, a study in bilingual behaviour*. Volume I. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Hjort-Larsen Anne. 2003: "Lenge leve norsk" i *Tromsøflaket*:  
<http://uit.no/nyheter/tromsoflaket/1227>
- Holter, Matthjis. 2005: "Rollespill". Publisert på nettstedet til *Hyperion – norsk forbund for fantastiske fritidsinteresser*:  
[http://www.n4f.no/index.php?option=com\\_content&task=view&id=17&Itemid=58](http://www.n4f.no/index.php?option=com_content&task=view&id=17&Itemid=58)
- Jahr, Ernst Håkon. 1994: "Språkkontakt og språkforandring i Norden i hansatida" i Ulla-Britt Kotsinas og John Helgander (utg.): *Dialektkontakt, språkkontakt och språkförändring i Norden: Föredrag från ett forskarsymposium*. MINS40: Meddeladen från Institutionen för nordiska språk, Stockholms universitetet.
- Jahr, Ernst Håkon & Olav Skare (red.). 1996: *Nordnorske dialekter*. Oslo: Novus forlag.
- Johansson, Stig. 1992: "Engelsk – et *must* i norsk? On the Role of English in Norwegian Language and Society" i Anne-Marie Langvall Olsen og Aud Marit Simensen (red.): *Om språk og utdanning. Festskrift til Eva Sivertsen*. Oslo: Universitetsforlaget, s. 65–84.

Johansson, Stig & Anne-Line Graedler. 2002: *Rocka, hipt og snacksy. Om engelsk i norsk språk og samfunn*. Kristiansand: Høyskoleforlaget.

Kotsinas, Ulla-Britt. 1994: *Ungdomsspråk*. Uppsala: Hallgren & Fallgren.

Kristoffersen, Gjert. 2005: "Norsk i hundre! En ny norsk språkpolitikk" i *Språknytt* 4, s. 1–7.

Kunnskapsdepartementet: <http://www.regjeringen.no/nb/dep/kd.html?id=586>

Lane, Pia. 2006: *A Tale of Two Towns: A Comparative Study of Language and Culture Contact*. Acta Humaniora: Dissertation submitted for the degree of Doctor Artium. Oslo: Department of Linguistics and Scandinavian Studies, University of Oslo.

Ljosland, Ragnhild. 2004: "Haldningar til engelsk" i *Språknytt* 2:  
<http://www.sprakrad.no/templates/Page.aspx?id=6991>

Lomheim, Sylfest. 2004: "Språket på spel" i *Dagbladet*:  
<http://www.dagbladet.no/kultur/2004/03/10/392984.html>

Matland, Helge: "Norsk film går strålende" i *Bladet Tromsø* 31.10.2006.

*Monty Python and the Holy Grail*. 1974: Filmscript transcribed by Adam R. Jones:  
[http://www.intriguing.com/mp/\\_scripts/grail.asp](http://www.intriguing.com/mp/_scripts/grail.asp)

Myers-Scotton, Carol. 1990: "Codeswitching and borrowing: Interpersonal and macrolevel meaning" i Rodolfo Jacobson (red.): *Codeswitching as a Worldwide Phenomenon*. American university studies, series 13 Linguistics 11. New York: P. Lang, s. 85–105.

Myers-Scotton, Carol. 1993: *Social motivations for codeswitching. Evidence from Africa*. Oxford: Clarendon Press.

Myers-Scotton, Carol. 2002: *Contact Linguistics. Bilingual Encounters and Grammatical Outcomes*. Oxford: Oxford University Press.

Mæhlum, Brit. 1996: "Codeswitching in Hemnesberget – Myth or reality?" i *Journal of Pragmatics* 25, s. 749–761.

*Norsk i hundre! Norsk som nasjonalspråk i globaliseringens tidsalder. Et forslag til strategi.* Språkrådet 2005.

Pedersen, Aud-Kirsti. 2000: "Norsk talemål i eit språkkontaktområde – målføreprøve frå Skibotn" i *Talatrusten* 2000, s. 20–36.

Pedersen, Bernt Erik: "Norsk på norsk selger" i *Nordlys* 28.10.2006.

Pedersen, Inge Lise. 2000: "Sprogkontakt, sprogpåvirkning – og sprogpolitikk" i *Språk i Norden*.

Poplack, Shana. 1980: "Sometimes I'll start a sentence in Spanish Y TERMINO EN ESPAÑOL: toward a typology of code-switching" i *Linguistics* 18, s. 581–618.

Preisler, Bent. 1999: *Danskerne og det engelske sprog*. Roskilde: Roskilde Universitetsforlag.

Preisler, Bent. 2004: "Engelsk ovenfra og engelsk nedenfra" i Dag F. Simonsen (red.): *Språk i kunnskapssamfunnet. Engelsk – elitenes nye latin?* Oslo: Gyldendal akademisk, s. 27–34.

Rønhovd, Jarle. 1993: *Norsk morfologi*. Revidert utgåve 1997, Oslo: Ad notam Gyldendal.

Røyneland, Unn. 2003a: "Fleirspråklegheit" i Brit Mæhlum, Gunnstein Akselberg, Unn Røyneland og Helge Sandøy: *Språkmøte. Innføring i sosiolingvistikk*. Oslo: Cappelen akademisk forlag, s. 32–43.

Røyneland, Unn. 2003b: "Språk- og dialektkontakt" i Brit Mæhlum, Gunnstein Akselberg, Unn Røyneland og Helge Sandøy: *Språkmøte. Innføring i sosiolingvistikk*. Oslo: Cappelen akademisk forlag, s. 44–70.

- Sandøy, Helge. 2000: *Lånte fjører eller bunad? Om importord i norsk*. Oslo: Landslaget for Norskundervisning, Cappelen akademisk forlag.
- Schwach, Vera & Synnøve S. Brandt. 2005: "Engelsk som fagspråk i Norge?" i *Aftenposten*: <http://www.aftenposten.no/meninger/kronikker/article1119617.ece>
- Sharp, Harriet. 2001: *English in Spoken Swedish, a corpus study of two discourse domains*. Stockholm studies in English 95: Doctoral dissertation, Stockholm University, Department of English. Stockholm: Almqvist & Wiksell International.
- Sollid, Hilde. 2003a: *Dialektsyntaks i Nordreisa: Språkdannelse og stabilisering i møtet mellom kvensk og norsk*. Avhandling til dr. art.-graden. Tromsø: Det humanistiske fakultet, Universitetet i Tromsø.
- Sollid, Hilde. 2003b: *Om bruk av engelsk i ungdomsprogrammet **Slang** på TV-Tromsø*. Prøveforelesning til graden dr. art., 06.10.2003, selvvalgt emne. Tromsø: Upublisert manuskript.
- Sprakrad.no*: "Norsk i nye tusen år?": <http://www.sprakrad.no/templates/Page.aspx?id=3284>
- Søderlind, Didrik. 2003: "Hva er rollespill?": <http://www.forskning.no/Artikler/2003/januar/1041936803.14>
- Thomason, Sarah G. 2001: *Language contact, an introduction*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Uri, Helene & Dag F. Simonsen. 1991: "Hva syns skoleelever om anglonorsk?" i *Språknytt* 4: <http://www.sprakrad.no/templates/Page.aspx?id=7397>
- Vagle, Wenche, Margareth Sandvik & Jan Svennevig. 1993: *Tekst og Kontekst. En innføring i tekstlingvistikk og pragmatikk*. Oslo: Landslaget for norskundervisning, Cappelen forlag.



Wardhaugh, Ronald. 2002: *An introduction to Sociolinguistics*. Fourth edition. Oxford: Blackwell.

Winford, Donald. 2003: *An introduction to contact linguistics*. Malden, Mass.: Blackwell.

Åfarli, Tor A. 1997: *Syntaks. Setningsbygning i norsk*. Oslo: Det Norske Samlaget.

Aarsæther, Finn. 2004: *To språk i en tekst, kodeveksling i samtaler mellom pakistansk-norske tiåringer*. Acta Humaniora: Ph.d. avhandling, Oslo: Det historisk-filosofiske fakultetet. Institutt for lingvistiske fag, Universitetet i Oslo.

### **Elektroniske oppslagsverk:**

**Bokmålsordboka:** <http://www.dokpro.uio.no/ordboksoek.html>

**D&D Glossary:** <http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/glossary>

**Dictionary.com:** <http://dictionary.reference.com/>

**Forum Imladris:** <http://www.imladristromso.proboards19.com>

**Nynorskordboka:** <http://www.dokpro.uio.no/ordboksoek.html>

**Ordnett.no:** <http://www.ordnett.no/ordbok.html>

**The Oxford English Dictionary:** <http://dictionary.oed.com/>

**Urban Dictionary:** <http://www.urbandictionary.com>



# Vedlegg 1: Transkripsjonsforklaring

(...) markerer en liten pause, flere etter hverandre markerer lengre pause.

... etter ord markerer at ordene dras ut.

(xxx) står for utydelig eller uhørlig tale, flere etter hverandre markerer en lengre del utydelig tale.

**Engelske innslag** markeres med **fet** skrift.

Ord etc. i [klammer] markerer samtidig tale.

Andre relevante opplysninger, f.eks. latter, står i (parentes).

Ord med punktum i markerer at ordet avbrytes.



## Vedlegg 2: Transkripsjon av rollespillmaterialet

### OPPTAK 1

→ (*E er spilleder*)

**E:** Æ må beklage, æ huske ikkje ka den heite akkurat no

**B:** Greit nok, det e åsså, åsså e det [åsså]

**E:** [Ææææh] men æææh... på et eller anna tidspunkt så dukka det opp **dwarven arms** i **orcish hands** (...) (...) og (xxx) kan ta å **hoarde**

**D:** Ja eeh vi forstår da nu sånn circa ka som skjedde der (kremter) [sååå]

**C:** [(xxx)]

**E:** (...) såå... eh det brøyt ut en ganske bitter strid mellom alva å dverga, å fordi at dæm da (...) eeh ikkje kommuniserte så falt begge (...)

**D:** **We hate elves!**

**E:** Eeeh... dog eeh... (...) la oss si detta... det dokker vil vite som **dwarf** eh... Dattra te han som herska ut av **The Hand of the Zeldorin** eh valgte å snu ryggen til resten av **The Baggotry of** eeh... (...) av eeh... (...) av (xxx) sto og falt sammen med dvergan da den **hallen** [uttalt: hå:len] falt

**B:** Øøh i tillegg, det skal åsså være noen, det e åsså noen, æ trur åsså, det e åsså nåen få dverga igjen som e å **mine** [uttalt: maine] den (...) (kremter) eh den øh ”steinen”, den steinen av et fjell som e midt i, midt i det (xxx) området. Så det e dverga der

**D:** **Excellent!** Eeeh... e vi da enig om at vi ska eeh spille eeh... øøøh....

**A:** **dwarfses?**

**D:** Eh... neimen det... okey, dverga e vi enig om, men eeh...

**C:** Det sug litt å vær prest å dverg samtidig da

**D:** Ka?

**C:** Det sug jo litt å vær prest å dverg samtidig

**D:** Koffer det?

**C:** for du miste karismaen som te å bruke **The Eternal Dead**

**D:** Gjør du det?

**C:** Jaa!

**D:** Mista, har **shield dwarfs** minus på karisma?

C: Ja

B?: Det e...

A: Øøøh... jamen hvis vi er fra min (xxx) kan vi vel være **mountain dwarfs**

(B og D snakker i munnen på hverandre. B bryter igjennom og får ordet)

B: **Shield dwarfs, shield dwarfs** det e, det e tre, det e tre **subraces of** dverga eller okey fire, men den fjerde e ikkje nåkka spesielt å snakke om den har en E6 på fire, så den snakke vi ikkje om

(humrende latter fra A)

D: **Gold dwarf, grey dwarf** å **shield dwarf**

B: Nettopp! **Gold dwarf** har en **penalty** på **dexterity** istedenfor på karisma for de e vældi gode handelsmenn, men de e, men de e...

D: [Negra!]

B: [de e] fra steike langt sør

E: Dæm e i fra... **the Rift** (...)

(mumling)

E: Dæm e i fra det som tidligere va en **setting** som het Aqua del.. en sånn araber-**setting**

B: Jah!

D: **Excellent!**

A: Nææmen okey!

E: Det e... dæm e som et land, mye mye mer kosmopolitisk enn sjøl... eh **Waterby**

C: Men en ting tel... med dverga, e ikkje dæm... ganske sånnher... (...) asså dæm e ganske sånn tradisjonell?

D: Jaaa...

C: Ja! Så det blir (...) skjold og øks på folket eller?

A: Øh... vel jeg skal nå i alle fall ha en... **great big hammer** (brit. Intonasjon)

C: Ja, selvfølgelig **mace** kan du åsså bruke

E: **Mace, hammer...** (eng. int.)

C?: Alt sånn...

E: eeeh kanskje det er noen som kjører **battle rager**? (spørrende)

(noen lager en lyd som om de er overdrevent imponert)

B: **I have it right here!**

C: **Dwarven defender**

A: [eeeh]

B: [**Races of Fearûn**]

**A: dwarven defender** det var det jeg tenkte

**D: Øøøøh...** det det viktigste først, kor lenge går en dverg gravid?

(...)

**C:** Har vi virkelig løst å vite? (vantro, lattermild stemme)

(overveiende tenkelyder)

**D: Æ æ** har lyst [å vite]

**E:** [Alva] e gravid i to år

**B:** Tolv månedene faktisk

**A:** Ja ja eh dverger har vel omtrent sammeeeeh...?(...)

**D: Dwarf** side tjue

**C:** [Enn **orca?** To dager?]

**A:** [(xxx) bok]

**D:** Det vil ikke du vite

(latter)

**D:** vi snakke ikke om det

(rungende latter, deretter hysjende lyd)

**B:** Ka (xxx)

**D:** Å ja der e... no fikk æ vite ting om dverga æ ikke vil vite... (leser) (xxx) **painful some would say stubborn pregnancy, however...** du får ikkje lov t å se på de her (til C?)

(høy latter)

**C:** Ka slags bok e det der?

**D:** Det snakke vi ikkje om!

(latter)

**D:** (leser mumlende videre) **however as... (uhørlig) dwarfs' pregangcy must do the best to mask this paincing weakness or become ehhh...** (mumlende lesing) .... **Extremely**

(mumlende lesing)

?: Ti!

**D: For unknown reason dwarf halfbreeds...** okey (leser videre i stillhet)

(...) (...)

**B:** Æ har sett en ett eksempel, nei æ har sett to eksempla på **dwarf halfbreeds**, den eine, snakke vi ikkje om i det heile tatt

**C:** (xxx) [(xxx)]

**B:** [neineinei....] okey tre, tre!

(latter)

**B:** Den snakke vi ikkje om (...) den andre som æ

**C:** [(xxx)]

**B:** [æ ikkje ska nevne ved navn] (...) e stygg... å... asså en ekkel å stygg greia som vi ikkje snakke om for at (...) **nasty** å te dels gir idea om ting vi ikkje ska tænke på (...) (...) asså har vi **wull(?)**... som e en **half.. halfbreed** mellom menneska å dverga øøh de e

**E:** Steril!

**B:** Steril

(...)

**C:** **Of course they are**

**B:** Å i tillegg (xxx)

**E:** (xxx) som eeh... **slavelabour** på..a.. flere av deet... ka den heite **dragon kings** eeh...  
(...)

**B:** (xxx)

**E:** (xxx) sammen med **half giants**

**B:** Jaa men [**half giants, half giants** (xxx)]

**D:** [Okey det står bare at dæm] e gravid ehøøh eh veldig lenge, men det står ikke kor lenge

**E:** Ka?

**D:** Det står bare at dæm e gravid lenge ååå...

**E:** Okey i fra en **source** som vi ikkje ska nevne videre til (xxx) (...) (...) ett år! (...) (...) eeh.. skavise i tillegg så har i tillegg dverga, dverga fått nu i **Fearûn** fleire tvillinga (...)

**D:** som det står e vældi usannsynlig står det

**E:** Jamen detta

(alle prøver å ta ordet)

**D:** Men etter det her e... den her...

(mumling) (A og C prater seg i mellom)

**E:** (xxx) **twin thunders**

**D:** (ler) du! går det an å utvide det?

**C:** at vi kunne [te **triplets?**]

**E:** [Nei! Nei!]

[(latter)]

**D:** [Ja det hadd vorre så kult]

**E:** [Nei! Nei! Nei!]

**D:** [**Come brothers!**]

**B:** Okey okey, men...



E: Dokker kan være... asså

D: [ka om vi alle] (xxx)

E: (xxx) [**trace** dæm fra begge]

D: [(xxx)] [**races of Fearûn**]

A: [Det det er et eeh hmm..]

E: [Dokker kan eh dokker e...]

(E blir hysjet på, A får ordet)

A: (xxx) som gjør det at eeh vi kan som en (...) (xxx)**action, standard action sense** (uttalt: sense) vår tvilling eller **triplet** eeh...

D: ikke **triplet**, bare tvilling

A: Okey da (...) **our twins exact position like** eeh generelle...

(prating i munnen på hverandre)

B?: (xxx) **thunder prince** (xxx)

E: Vel, det dokker kan være det e det at dokker e... asså **dwarf marriage** e jo ofte sånn at forsempel det e tilfella der da kor eh eeh asså to par med søskenbarn har gifta sæ med hverandre

C: Men vent litt æ har et spørsmål, **why are we discussing this?**

E: Vel hvis dokker har **dwarf party** så e det kan dokker faktisk være så nært beslekta det at eeh... eeeh...

C: [(xxx)]

E: [asså dokkers] dokkers fedre brødre og dokkers mødres søstre så e det da to sett med **thunder prince** for det at **backup-featet** tar ikke eine **tidsslotet** dett (...) den kommer i tillegg

D: Ka vi kalte **the blessing?**

E: Jaa... nå sånt (...)

B: Ja! Ehm ska vi sjå her... og æg...

E: (xxx) **twin thunder** (xxx) men

B: eeh ska vi sjå her... å så har vi (xxx)

C: (xxx) **dark vision** (xxx)

B: **dark vision** som har...eeh ska vi sjå her æ ska slå opp her har vi... **The Dwarval**

**Pantheon** (...) ehm... (...) han ska vi hoppe rett over... **Berona True Silver** det e kona te han... [**Moradin**]

D: [men går du da for] to eeh.. for to **fighters** og to **clerics?** (...)

B: eller to **fighter-typa** å...

**D:** ja okey selvfølgelig så e... så tar du å...

**E:** Husk at etter den der **twin thunders** så har e [det å det så]

**D:** [(xxx)] det e fremdeles ikke, ikke stereotypisk, men... ka det andre e? ja glem det!

**B?:** det e akronymt

**E:** Ja men tru mæg, med mæg som GM (game master) så kommer dokker te å trenge det

**B: Right!**

**D:** Der har vi den (kremt) **thunder twin** (...) (...) vi har til og med bilde

**B:** Såååå....

**D?:** Øøøøhm...

**A:** Da er vi [nødt til...]

**C:** [Vi treng vel] ikke sannher siamesisk tvilling?

**D:** (xxx)fast i hverandre, dæm står bare rygg mot rygg

**C:** Okey (...) Ooooh...(xxx) siamesisk tvilling

**D:** (roper) Æ å C e siamesiske tvilling (ler)

**C:** (xxx) venstre armen så e æ høyre armen

**E:** Æ så en sånnder (xxx) [som hadde **thunder twin**] (xxx) **savagery** å da e du drept sin  
[(D og C? snakker seg i mellom i bakgrunnen)]

**D:** Det e en vældi interessant film for den tar faktisk opp korsen problema vældi mange  
siamesiske tvillinga har... [for eksempel i senga]

**A:** [Hvor står den derre **hammer**(xxx)]

**E: Hammer of Morland?**

**C:** (xxx) (morsom kommentar)

(lav latter)

**B: Hammer of Moradin** står i **Players Guide to Fearûn**... da e man en... da e man enten  
nødt til å være en **cleric** eeeh... **cleric warrior** eller **cleric fighter** eller en **pallid**(??)  
(...)(...)

**D:** Ska vi se...

**B:** Tingen e den at du treng [(prater videre til C?)]

**D:** [(leser mumlende på engelsk)] **tolv wisdom sects to sense his og her direction if** [(leser  
**mumlende videre)]**

**A:** Mmm hva er det **Hammer of Moradin** gjør for noe?

**E: Hammer of Moradin?** Vel du får all du får all derre beingreian (xxx) du kan kaste  
hammer som om du skulle være (xxx)**business**

**D:** **you also get** pluss to bonus **on diplomacy and initiative** (xxx)

**B:** Neinei

**D:** **Intimidate!**

**B:** **intimidate**

(romstering)

**D:** Ja sååå vi... så tvillingen vet kor dæm eh kor hverandre e... men deeeet (...) kor morsomt hadd det vorre at vi hadde visst kor hele **partyet** va

**A:** Til enhver tid?

**D:** Ja

(humring)

**C:** Det bli sånn, det bli sånn om vi spille WoW (world of warcraft) du bare ser opp på den her **mappet** å ser de her pilen..

(latter)

**C:** Ja! Der borte...

**E:** Okey men eeh...

**D:** Så alle i WoW e **thunder prince**

**C:** **Oh yeah!**

**B:** Jepp!

**D:** Åå helvete!

**E:** Jaa nei...

**D:** **[Nooo]**

**E:** [nei du blir] **twin** med alle dæm du e i **party** med

**C:** (humring) Det e sånn **circumstance bonus** til [(xxx) (lager splætte lyd)]

[(alle småler)]

**B:** Æg... okey men ka, men ka va dokker har løst til å spælle da?

**D:** Æ har løst t å spille... æ har ikke sett helt på det der, men eeeh.. en **cleric**

**C:** Æ tenkte åsså på **cleric** (...) (...) Men hvis vi treng en **arcanist** (xxx)

**A:** Hvor mye har vi egentlig lyst på en **arcanist** med tanke på hva som...eeh **party theme** vi tar?

**B:** Asså vi træng ikkje nødvendigvis (xxx) sæ på den måten, de blir vanligar, dverga like asså dverga har en viss mistru, men men siden men siden det blir fleire av dæm så kan man se på det som at **it is more a decision that this is how it should be then we shall trust in it**

**A:** Men asså vi vi

**D:** Det e ikkje en vesensegenskap ved dverga

**B:** Nei men

**E:** Det e blidd det!

(...)

**D:** Nei for det at vesensegn. det som gjør en dverg t en dverg e jo at han [e liten har stor øks]

**C:** [e fødd som dverg]

**D:** [åååå] **he kills people**

**B:** [ja men] man kan også se på det som at han **Moradin** utvide **crafting** muligheten dæmmes asså (...) en dverg

**D:** Det e fremdeles ikke en del av [vesensegenskapen]

**E:** [Det e blidd] en del av vesensegenskap på dvergan her, men kan ikkje bare se... de (xxx) som står i PHBen husk at dette e en verden som e litt annerledes [enn det som e beskrevet der]

**D:** [jajajaja]

**B:** så men det vi kan si at det e uvanlig men ikkje umulig

**D:** Ikke sant! Når det e uvanlig så e det ikke en del av vesensegenskapen t en dverg

**B:** Aaaah... Det her det her e du som bruke ord som vi ikkje heilt e...

**D:** En vesensegenskap e den egenskapen ved ting som gjør tingen t den tingen å ikke en annen ting

**B:** Ah greit! [(xxx)]

**D:** [Koffer e det her bordet et bord?]

**E:** [Sorcery] **Sorcery**

**C:** [Har du lest litt mye Platon?]

**D:** Ka?

**C:** Har du lest litt mye Platon?

**D:** (tilgjort stemme) Æ måtte det!

(latter)

(prating og fliring over filosofi)

**B:** Okey poenget e det at ska vi sjå her [**shield dwarf magic and (xxx)**]

**C:** [E det bordet her digg digg?]

**D:** Hæ?

**C:** Det bordet her e digg digg

**D:** hum?

**C:** Digg!

**D:** (uhørlig)

**C:** Det hold jo ting oppe fra gulvet å sånt

**A: shield dwarf...**

**C:** neinei det e Aristoteles, beklager

**D:** Ja det for det første e det Aristoteles å for det andre har æ nettopp fullført en eksamen med Kant så... det her e ikke et subjekt (...) derfor e det derfor kan det ikke ha nåkka moralske verdia det har ikke fornuft

**A:** Du er nødt til å stoppe nå hvis ikke så må jeg komme bort å... hakke ut øya dine

**B:** [Men æg]

**E:** [Så vi si det at] **sorcery** blir en vesensegenskap for den karakteren som e da for det e **abilitism inborn**

**B:** så **it's a sourcerous dwarf but it still not a dwarf it's a sourcerous dwarf**

**D:** Øøøøh... men det e... e... **it's** det e.. en.. men eh!

**A:** Det er jo veldig **contradictory** ettersom de har minus på karisma å **sourcerous(mumler)**

**B:** Men man kan få en **wizard (...)** **which is even more**

**D:** Det e merkelig en en dverg som **dedicate** (no.uttl) sæ til **arcane studies**

**E:** Vel, hvis han e sett at han e **transmuter**...

**B:** eller... eller **abjurer**

(noen lager imponert lyd)

**B:** **abjurer** e vældi, vil være vældig vil gjøre det meir sannsynlig siden **abjurer abjurers** e med forsvar å... **Come on! What are dwarfs dedicated to if not defense**

**A:** Jo asså når jeg tenker meg om så i drifts(xxx) så var det jo **arcane casters** i eeheh...

**B:** Du har til og med en homofil eh **dwarven bard**

**D:** Okey æ tok nettopp å leste i den boka vi ikke ska snakke om at homofili blant dverga e vældi usannsynlig

(latter)

**C:** Du ka den boka hette?

**D:** Nei!

**C:** Jo!

**D:** **No! No!** Den e gjømt inn i historiens mørkeste dela, den skal ikke snakkes om

**E:** Greit greit

(E+C snakker samtidig med ulike medspillere)

**A:** Men men har du lyst til å være **arcane caster**?

**C:** Næææh... (xxx)

**D:** Greit æ kan være **arcane caster**

**C:** Ka du har mest lyst t å spille... eller ka hadd du planlagt å spille? Hvis du skulle spille dverg

**B:** Vel æ hadde plana om å spælle... ee en... eller sånn som egentlig planen min va va å..

**E:** Har et spørsmål, ka slags **spells** e det **paladin** ska kaste på **level** sju?

(...)

**C:** E det ikke på fjerde (xxx) **spells**?

**E:** Ja det e det

**C:** Æ har... ja ja

**E:** Vi treng **wowa** t det

**B:** Ja æ veit det, men den **spellcasting**-lista e nøyaktig det samme

**E:** Ja

**C:** Ja

**D?:** [På **level** sju så har (xxx)]

[E snakker samtidig i bakgrunnen]

**B:** Okey med mindre du fløtte den et hakk ned så blir så så kan du ikkje med mindre du spælle **cleric pallier** eller sånnher så... (...)

**C:** På **level** sju så kan

**B:** på **level** sju så kan en **paladin** kaste

**C:** **level-en-spell**?

**B:** et

**C:** En hel en

**B:** et ei heil

**C:** en hel! men du kan få en bonus da (...) for på **level** fire (...) så får du null (xxx)

**E:** ja du må ha **bonusspells** for å få dæm, men på **level** syv har han da bonus(xxx)

**B:** Nei det får han på **level** åtte

**E:** Okey så han må komme sæ t **level**... åtte før han blir... **hammrock warlatan**

**C:** (xxx) e liksom ikke kjent før sin **badass** (xxx)

**E:** Nei

**A:** men når jeg tenker på det øøh det kunne jo faktisk åsså ha funka en (xxx) (xxx)

**E:** Ja asså poenget e det at istedenfor **mound** så får du aura

**A:** Ja

(noen tapper på vinduet inn til rommet og E sier noe til den personen)

**D:** Erhm B, du øøøøh...

**E:** Ska vi sjå

**D:** du du har ikke løst t å spille nåkka annent enn en **arcane caster**?

(...)

**B:** Okey okey sinnet mitt fungere på den måten at eh om vi treng **arcane caster**, ingen andre har egentlig løst på det så... **wow!** det hadde vært en god idé

(...)

**D:** Men vi træng ikkje det!

**E:** Hvis dokker skal... først og fremst... når dokker først e **thunder twins** så kan dokker like gjerne ta full **benefit** av den **blessinga** dokker har fått

(...)

**D:** Øøh å ja fordi at det var [det der den gamle greian som gjør]

**E:** [for tidligar så va det nesten] umulig for dverga å lære sæ **arcane spellcasters** (...) asså

Draugar klarte det, men dæm har brutt med... **Moradin**

**B:** å det e meir vanlig for dæm å væmmhmm det kommer an på ka slags gud du tilber, men du har sikker du har en **split** mellom

**E:** guder og

**B:** og... **Duerra** og da har du **sions** og [**mag..**] (begynnelsen på ordet magic?)

**E:** **Duerra** e... trur æ e... en **derror**

**B:** Neinei **Duerra** e dattra

**E:** Okey

**B:** eller man snakke om at hu kanskje e dattra tel han **Lagonlove** men

**A:** vel det betyr at jeg må spille en **awful good character** da

**B:** Ja

**C:** En **awful good**?

**A:** An **awful good character**!

**D:** Men (bussende uforneøyd) men da eeeh.. hvist vi... eh øøh... men tingen e det at vi treng ikke en **arcane caster**

**E:** Jo dokker gjør det!

**D:** næmen ka vi men ka (**xxx**)**spells**

(...) (...)

**?:** Hold du på med **wizard**(**xxx**)?

**D:** Nei

**C:** Ska vi spill **Magic**?

**B:** (kremt) **Right!** [**Arcane casters**]

**D:** [men siden] vi ikke kan.. eeeh men okey vi kan ikke kom oss gjennom døra [da kan vi ikke]

**A:** [vi spiller ikke] med **couldon (?)**...

(flere samtaler samtidig E+D A+B+C. Engelske innslag som høres: E-**spark spells**, C-**(xxx)weapons**, B-**spell breakers**, C-**(xxx)weapon**)

(hosting som overfører noe av samtalen)

**E:** Nei... det (xxx) **introduction** som e (xxx)**time** det hjelpe ikke å slå med (xxx)**time** på en ting som... kreve **magic**

(...)

**?:** (xxx) (xxx) **object** (xxx) (xxx) så da kan du gå gjennom veggen

**D:** Du bevege deg bare ti **foot** lenger ned så høre du bare (mosende lyd) (...) pluss vi e dverg så vi vess vi ikke... finner veien så **mine** (utt. maine) vi våres egen vei gjennom [(xxx)]

**B:** [Ja, **right!**] men eeh.. kan æ bruk kan æg basere det på... (...) eh skavise kan æg få D6er istedenfor den eeh... sånn som vi...

**E:** Deeet kan æ gå med på

## OPPTAK 2

→ (*E er spilleder*)

**B:** Greit eeh... da har æg ikkje **preparert**... eh **flaming sphere**... eller (...) eeh asså æ har skrevet opp de liksom de **spellan** æ har **preparert** i løpet av kvelden asså liksom har eg **utpreparert** eh **flaming sphere** satt inn **false life**, **welling blood** og **gidels electric**(xxx) æ antar at **false life** ikkje e nåkka **evil** med i det hele tatt, **right it just**...

**D:** Jo du har **evil** eeh du har **evil material components**

**E:** (nektende) mhemmm

**B:** Du har ikkje (xxx) **components** i det hele tatt på den

**?:** Ja

**D:** **That's what you think**

**?:** Ja

**F:** **Now there is**...

**C:** Kan æ spørre kordan **reserve feat** du tok?



**B:** Eh ja **reserve feat** eeh... æg tok...

**F:** (xxx) **incident**

**B:** eh vel, siden æ va nødt t å ta det på **level** tre så... (...) eeh.. siden æ va nødt t å ta det på **level** tre så tok æ **fiery burst** siden det bare va **fire spells** æ hadde liksom av...

(D+B snakker halvhøyt med hver sine medspillere. Det føres to samtaler på en gang og det er umulig å få med seg annet enn bruddstykker fra hver samtale. Dette utgjør ca 1 minutt av opptaket. Diskusjonene/samtalene dreier seg om ulike spilltekniske detaljer, det florerer med engelske ord og termer)

(samtalet samlet igjen)

(...) (...)

**F:** **Flash of light**

**D:** Ja det står

**E:** **Secondary spell casters** asså sånn som **rangers** å **paladins** å lignendes typa klassa, klassa med... sånn liten (xxx) får ikkje **reserve feats**

**B:** (ironisk tone) **yey!**

(...) (...)

**D:** Eeeh... (blar i bok)

**?:** (syngende tone) **That's because you suuuck!**

**D:** Eeh **flash of light** eeh... Du tar ååå... **you bring doom upon the world**

**A:** **What the fuck?**

**?:** Hmm!

**F:** [(xxx) **imagination**]

**C:** [(xxx)]

**D:** Ja øh, ska vi lese på...det e bare det at **material component** på det e da **your soul**

**B?:** **Oh no they're making leg of batman**

**A:** å fem andre planeter

**D:** Ja å fem andre planeta

**A:** Ja men det er overkommelig

**D:** Okey, nei den **cures one point of damage** per **level** maks fem **points immediate action** så e sånn dingdingding så e du **healed**

**C:** Ooh **immediate!** Så vess nån hold på å dø bare (lyd som om man sender av gårde en trylleformel)

**D:** Jamen hvis du da står allerede å beføle han så går det ant men utenom det så

**C:** E det **touch**?

**A:** Nei det er **short range**

**D:** E det det?

**E:** **Very close** trur æg

(...) (...)

**D:** Ska vi se eehm... **yey! More spells!**

**?: Immediate action** spring bort å dingding

**D:** Men du kun jo bruk den på dæ sjøl

**?:** Jaa

(...)

**D:** **Flash of light** øøøøh... **close!**

**A:** Som... [vil si]

**E:** [det vil sir (xxx)]

**D:** [tjuefem pluss] fem **fot** per andre **level** (leser) **you call on the light to immediately heal wounds of an ally** (siste ord uhørlig pga. mumlende lesning)

**B:** Det betyr at æ har

**D:** å den fungere på (xxx)

**B:** Nei det e ikkje før på sjette **level** at man får en tel runde på **fiery**.. eh på

**D:** **What?**

**B:** på **burning blood** (...) nei for siden eg faktisk har det **reserve featet** som så gjør at **fire spells** får pluss et-kast-**level** hadde æ vært femte **level** nu... så hadde

**?:** DU!?

**B:** så hadde blodet dæmmes kokt over eh tre runda (...)

**D:** E koking av blod en **bad** ting?

**E:** Nei (xxx) (xxx)

**D:** Det æ meinte va at eh øøh e det en **bøff(?)** eller e det

**E:** Det e en **debar(?)**

**D:** Okey

**E:** Det gjør ondt!

**D:** Ka æ trudde det va liksom eh eh **boiling blood** du bli skikkelig grinat åsså får du sånn **[rage]**

**E:** [Nei] no koke du faktisk blodet hannes, ikkje det at han føle at blodet koke for han e rasandes

**B:** Æg transformere nåkka nåkka av blodet hannes tel ekle komponenta som gjør at

**D:** Du eeeh det e... du har... ja

**A:** Okey vi..

**D:** **With magic** så så så finn så blir en god del av dæm her (xxx)

**A:** (xxx)

**D:** Ja! Eh **it's** ka eh kan vi **recap**? Sånn som æ huske det så hadde vi akkurat spist middag (...)

**E:** Dokker har spist, sove

**D:** **No no noooo! no fricking way!** Æ æ **I want to savour this** fordi at sånn som æ kan huske det så har ikke æ liksom liksom ordentlig sotte mæ ned helt siden at [**dwarf hold**]

**E:** [Dokker har sove!]

**D:** Nei!

**E:** Jo

**D:** Ikke faen!

**E:** Jo

**D:** Nei æ har ikke greid å fått sotte mæ ned sånn skikkelig siden

**A:** Du sovna før du satt deg

**D:** Gjør æ?

(humring)

(...)

**E:** Vel du har når du våkne på mårran, du har nån **vague recollections** mens du satt åsså stappa i dæg stekt **scrimshaw** å...

**C:** **I don't want to know what that is**

**?:** [**scrimshaw?**]

**E:** [Det e en fisk]

**B:** Forestill dæ forestill dæ en sånn gigant en en en skikkelig sånn **ancient fish**-rett med

**?:** (flere samtidig) **Huge, huge**

**B:** (xxx)

**E:** [med **mashed potatoes**, å solid **gravy** og...]

**B:** [ og ei padde som ikke ligne grisen]

**E:** tre solide seidla med øl, det siste du huske e det at den derran... eine poteten plutselig bli vældi svær i synsfeltet ditt

(latter)

**E:** så du våkne i **chain shirten** din sånn ligganes...

**D:** har ikke **chain shirt**

**E:** på en...

**D:** har ikke **chain shirt**

**E:** Okey, greit uten **chain shirt**. Du våkne relativt du føle dæ relativt (xxx) når du våkne, du ligg oppå stråhalmen og det første som skjer idet du reise dæ e at du slår hodet i eeeh i mønet fordi du har krøppe inn der

**B:** (vantro) E det så lite?

**E:** Eh nei asså det e sånn sovehems oppe

**B:** Ja ja

**E:** som da dekke halvparten av huset kan vi sei...

**?:** åå neeei

**E:** eh og kan si det e sånn ett og et halvt skritt i fra kanten av sovematta til.... eeh... til gjerdet eh til gelenderet foran

(rap, kremt klask i bordet)

**B: Yes, I understand**

(...)(...)

(langt sukk fra en spiller)

(humring)

**D:** Nesten. Det der hadde vorre XP-bonus hvis det der hadde fungert

**E:** Eeeh åsså... ja! Så man kan ligge hvilken vei man vil. Når dæm lempa dæg inn på den enkleste måten, det vil sei med hauet først åsså har du dreve å krøppe inn under.. inn under skråninga av taket

**D:** Okey

**E:** sånn at eh ka du si, på det høyest. eller på det laveste fra skråt. der kor taket begynne å skråne asså veggen e så mye (viser med hendene?) så har du krøppe helt inn under der

**D:** Jaha ja æ vil gjerne se korsen dæm tok å... drassa med sæ..

**E:** Dæm kledte dæ ut av **armouren** der nede

**D:** Nei den trur æ æ allerede hadde tatt av mæ før æ [begynte å spise]

**E:** [(leende) Nei! Nei!] Du e dverg

**D:** Neimen æ

**E:** Men du hadde hekta av dæ hjelmen å tatt av dæ (xxx) da hadde du kledt av dæ **armourn**, du e dverg

**D:** Ja, eeh **of course!** (...) men alikavel... av en hundre kilo ball med dverg

(latter)

**E:** Du har to vældi sterke **buddies**

**D:** Ja (...) men alikavel æ skull ha likt å sett det (...) opp stigen!

(...)

**E:** Det en sånn

**D:** trapp?

**E:** Det e en trapp greia ja

**D:** Okey, ja men da e det [greit for da rulla dæm mæ bare opp trappa]

**E:** [og det har og ei] vældi vældig sterk dama her åsså så

**D:** tok mæ bare under armen å weehee...

**B:** kor mange **pages, spellbookpages** tar en (xxx)**spell**?

**E:** En! Alle **spells** tar ei sia

**B:** Eeh selv andre-**level-spells**?

**E:** Ja

**B:** **Right!**

**D:** [Til å med **word of**]

**E:** [for det at når du har det vanlige systemet]

**A:** [(sier noe uhørlig til det)]

**E:** [så får du på ] **level** seks så begynne du på **spell**-bok to mest sannsynlig

**B:** ja greit hyggelig

**E:** så man ska slæppe å så slæpe et bibliotek overalt

**C:** **But that's what it is to be wizard**, du (xxx) klasse som gjør at alle **spells** bli

**E:** Ja, nei æ trur at alle tar en

**C:** **Anyway** (...)

**E:** Det e enklere for min del

(rasling og mumling)

**E:** Eeeh, dokker andre har [fått spist, sove ut]

**B?:** [(hvisker) **but it's (xxx) seven pages**] **but it's just one word**

(latter)

**E:** [**ABC for barbarials** e i bok du kan finne i]

**B?:** [**it's just one word!**]

**E:** **oblivion** og **Moroland**

**D:** Men du du e fremdeles du e klar over at **word of power** eeh som per definisjon e ett ord tar syv side å skrive

**B:** I det vanlig syst. Vel!

(flere prøver å komme til orde, E gjør det til slutt)

**E:** **power word-spellan** i drift e et ord, men det tar ganske lang tid åsså skrive ned den formelan for å låse **spellen** i minnet

**B:** og i tillegg man kan

**D:** Det e jo per definisjon ett ord

**B:** Det e per definisjon ett ord, men det kan åsså ha det har åsså det kan muligens åsså forklares med det at du har du har uttalen som e vældi vældi viktig å få tel ordentlig

**D:** Ett ord!

(humrende latter)

**E:** Hvis du **announce the true name** feil så bli det (illutrerende lydeffekt) åsså så skjer det ingenting. For eksempel istedenfor **the true name of death** så sa du **the true name of a snail**, så e det en snegle på andre sia av verden som dør istedenfor

**F:** Ta å se for deg **Monty Python, you should count to three, not four, not two but three** (høy latter)

**A:** Okey, **anyway** eeh

**B:** Okey så æ har ei **spell**-bok på seksti side minst så æ nødt t å ha ei **spell**-bok på minst seksti side så [ei vanlig **spell**-bok e kor mye?]

**D:** [Ei vanlig **spell**-bok e alltid hundre side]

**B:** Hundre? Greit da har æg mi sånn på vanligvis lenka fast på sida tel beltet

**E:** Ja (...) du burde kanskje kjøpe litt **iron wraps** og (xxx) siden boka di (xxx)

**B:** (xxx) den e allerede **iron wrappa** (xxxx) (xxx)

**E:** Ja! Dokker har sove, når dokker våkne, dokker høre at vinden e sterkar

(...) (...)

**B:** Jaa

**A:** **Hooray!**

**E:** å dokker ser for så vidt at det snye

(...)

**C:** Asså vi kom fra ganske langt nord å vi hadde ikke med noo... litt varmere klær?

**A:** Jo

**D:** Æ hadde det!

**B:** Asså æ e fra, æ bodde i **Waterdeep** i ti år å æ har tatt med mæ varme klær, æ har spesifikt sagt æ har **I have a fuzzy hat and a cotton** (xxx)

**C:** Æ kler mæ litt (...) varmere i dag enn i går

(...) (...)

**F: Preparation is key**

(samtykkende mumling)

**A:** Jeg gremmes over det, men... jeg tar å... å... kler på meg sånn at jeg har litt klær mellom meg og armeringa mi

(humring)

**E:** Vel eh du merka at du hadde fått nå sånn nesten **frost bites** over brystet etter (xxx)

**B:** (mumler noe) dverga e så hårat på brystkassa at de

**D: No fricking way.** Først må du gå over tre ganga [med gressklipper så kan du (xxx)]

**E:** [ Det kan skje når det kan skje når] dvergen tar på sæ (xxx) **shirt** uten lærskjorta under [så når han tar den av sæ]

**B:** [Men dæm gjør ikkje det] selv selv selv **warhammer**-dvergan gjør ikkje det

**C:** Ka står det i **Book of Wild Darkness** under tortur av dverga eller?

(humring)

**E:** nei

**B:** Nei seriøst selv ikkje **warhammer**-dvergan som bruke tar tar ... eh

**E: Mail**

**B: mail, mail** rett inn på huden, det e **plate** de kan ta rett inn på huden for at det e komfortabelt i dæmmes, i dæmmes syke lille sinn. **Mail** derimot ikkje så mye fordi at de e hårat

**E:** Aha! **I'm going to wrench this off** (lager lyd som om man river av et plaster e.l. deretter ynkende) Aaaaauu!

**B:** Asså **come on!** Med med...

**C: Anyway!**

**B:** skjegg til hit, **you know!**

**E: Yes!** Mmm... Dokker våkne eh vel to av de herran de herran **cross arrows**-folkan ligg slømt å sover over bordet, å den ene ligger sånn hal-al... eeh... (...) godt supe full

**B: [Of course]**

[(humring)]

**E:** [Du e ikke sikker] på om han driv med repareringsdrikking eller om han enda går fra i går kveld

(...)

**B: Hmmm..... Oh, I feel.. I feel positively naughty right now, I owe the plans working through my head**

(...)(...)

**D:** (xxx) ska vi ikke ta å våkne opp for den fjerde gangen da?

(...)

**B:** Ehmm....

**E:** Vel du våkne asså...

**D:** Det der va den fjerde gangen æ våkna

**E:** Nei når du våkna

**D:** Ja

**E:** så... du lukte nystekt brød fra nedenunder. Dokker sitt å spis eh dog dokker får ikke servert øl, dokker får vann

(sjokkerte gisp fra spillerne)

**E:** **We wants the heros to be sober when they are about their business**

**B?:** **Hey I needed a drink last night**

**A:** Okey jeg tar fram **keggen** min

**F?:** **But you need beer to get sober**

(latter)

**E:** **No** eeh ikke n. ingen medbrakt, takk!

**B:** Ikkje medbrakt

(rasling)

**D:** Okey nei det e rett før

**E:** Vent no litt! Ehm du måtte sette **keggen** din attmed **fire placen** i går for at **keggen** din (...) **tappen** frøys til i går

(...)

**B:** Frøys tel?

**E:** Ja

**B:** **You can't be shitting me! You have to be shitting me (...)** (...) vel vel kor.. nei sånn **but seriously alcohol don't freeze that easily**

(...)

**E:** Æ har glemt en pils i en og en halv time i fryseboksen, den va bunnfrossen

**B:** ja ja det

**E:** Asså ikkje hele **keggen** e ikke frosse, men det ølet som står ut i **tappen** e frossent

**B:** Ja det kan æ forstå

**E:** å da et stykke kan du si ut så du kanke hvis du tar no å røkke til **tappen** for å ta den ut så... vel da vil du røkke av den is. den frosne øklumpen som e på baksida så flyt den opp åsså renn alt ølet ut



**D:** Husk neste gang, kjøp sterkøl

(...) (...)

**A:** **It was dwarven**

**F:** Enten det er en porsjonspakke så du kan bruke den som is

**E:** Det va vældi kaldt i går

(...) (...)

**F:** [(xxx)]

**C:** [(xxx)]

(hvisking, mumling og potetgullspising)

**D:** Okey det e nesten for det at æ begynne å dræge fram **the holy beeret** (sterk norsk intonasjon) men æ tenke eeh... selv om æ e dverg så ser æ hundre GP for en **gallon** med **fun stuff**... litt i overkant

(...) (...)

**A:** Nei okey jeg får klare meg med... vann (...) jeg kjenner blodet [mitt bare tynnes ut]

**E:** [Asså en **keg** med **dwarven stout**] asså sånn solid **dwarven beer** sånn der sånn reise-**cask** koste femogtyve gull, å den trur æ e så dyrt øl som det du får tak i...

**D:** Øøøøh...

**E:** Ett øl har ikke årgang på samme måte sånn som vin

**D:** Øh øh vi har allerede diskutert det der, **holy water** for dverga e **holy beer, holy water** [for oss]

**E:** [Jamen det e fordi at] du røre ut eeh... nesten en kilo sølv i det

**D:** Ja eh eeh eeh æ har [med mæ]

**E:** [Men] **holy beer** e ikke **intoxicated**

**D:** Ikke det?

**E:** Nei det e, det smake barneøl (...) med sølvsmak

**D:** Okey **but**

**E:** Det smake en mellomting mellom barndommen din og sølvgruva

**B:** **You know that's why it's called holy, b'cause you got two good memories laced into one... one wonderful drink**

(...)

**A:** Ja neimen asså hva...

**D:** Det åsså putte nå sølv i det

(...)

**A:** Skjer det noen ting eeh... videre mens vi spiser eller er det?

**E:** Neei

**B:** Øh å ja de der folk. de der

**E:** Men eh ja ho dama som va liksom du ser dokker ser ho bake brød, det får sånn deran, du får sånn jevne mellomrom når ho står å slår sånn brrrrrrr... bortover asså du du du nesten ser ho liksom du ser ho e **aged** asså ho e ikkje forbi sine beste år du ser liksom av å til ho slår så får du plutselig sånn inntrykk eller **flash** av at det e en **goblin** som ligg i midten der, så høre sånnder (lager kverkelyder)

**B:** **She got some experience eeheh behind those**

**E:** Ja ho driv å bake

**B:** **right**

**E:** Du ser liksom med jevne mellomrom eh mannen e mindre (...)

**B:** **And this ain't exactly surprising seeing as how the...**

**E:** men du ser asså han eh han sitt å røyke... ei pipa bakom baren med føttern. med med skoen plassert solid oppå barkanten

**B:** **Hehrm [that's interesting]**

**E:** [Eh men det e] helt i enden asså det e ikkje der kor dokker servere drinka... eeheh... (...) jah men ho e størst, ho e definitivt stor (...) (...) ja asså å du har inntrykk uttav ho vil ikke trenge nåkka hjelp for asså løfte en femtipundssekk med ei hand

**B?:** **Unlike me...**

**A:** Ja neimen... **strap'em up boys**

(rasling)

**D:** Ja so....eeeh...

**B:** Vallet, de der soldatfolkan, kor skita e de sånn?

**E:** Okey han eine må være vældi full i og med at han ligg med halve ansiktet nerri en bolle med du trur det e en eller anna form for suppe

**B:** Mhm!

**E:** Han andre eeheh... (...) vel eh du e ikkje helt sikker koss nån klare å sove med... eeheh... mens han... eeheh ligg å lene sæg med en **morning star** i **armpiten** (humring)

**B?:** Au!

**E:** Vel, han sitt enda i **steelmil**. i **chain mailen**

**B:** Det kan forklare det (...) eeheh...

**E:** å han eine fyren som sitt der å lalle som sagt du e ikke sikker på om han driv repareringsdriking eller om han bare e bakfull

**B:** Greeeit... øøøhmm... **Now I just feel like being childish men... on second thought, nei!**  
(med skotsklignende aksent) **A'right then let's just go at bit people**

(...) (...)

**?: (xxx)**

**E:** Our fallacy didn't get all the goblins last night I think (...) We heard some noises

**B:** I expected that we didn't get them all, but seeing as our researchers were a bit...  
ssssspread out a little bit thin we couldn't get them all, I think there might be some some  
of them left in the warehouse unless they skedaddled

**A:** (med skotsk aksent) **Yes we were looking for a key**

**?:** Hmm

**A:** (skotsk) **We were unable to find it though**

**B:** **What you didn't find it?**

**E:** **Well you got**

**A:** **No**

**E:** **you got Albrieht's house eeh.. down here at the docks, he might have kept the key  
there (...) He owns both the warehouses down here you see**

**B:** **Rrrrrright...!**

**A:** (skotsk) **Anyway, we can (xxx) the house**  
(...)

**E:** **Eh it's the other part from the inn it's the other... whole house down here**

**D:** **So.... It's [probably very distinctive]**

**E:** **[Just avoid] any houses without roofs on them**

**B:** **Very distinctive in other words**

(...)

**D:** **We may find it**

**?: (xxx)**

**B:** **Of course there's the problem of not (xxx) not necessarily being able to see the....  
tops of the roofs in this weather**

**E:** Eeehh... du ser asså se for dæ den deran irriteranes gråkvitheita som gjør at du får litt  
vanskelig for å se kontura, men du ser fortsatt du ser fortsatt taket på eeh på det huset som du  
ser toppen av huset på det som ligg ned tel høyre for dæg

**B:** **Okey**

**E:** **og eh for så vidt toppen på neste hus asså før det blir vanskelig å se mer**

**B:** **Rright! [(xxx) to self make a snow sight-spell]**

**D:** [Æ trur æ trur vi vi ber] om å **botche** nån **spot checks** her

(latter)

**B:** No, it's not like we're begging for it it's just like we're, it's inevitable

**D:** Ja ja it's going to happen!

**E:** Du vil ha sånn circa... åtti **fots** synsvidde

**B:** (xxx) that's about the... range of my crossbow then (...) excellent!

(...)

**A:** (skotsk) Eeeeh... get into your plates

**C:** I'm already in my plate (...) It's so natural!

(humring)

**B:** And I'm guessing you've all... got warm... fuzzy... sweaters for today then?

**A:** Jeg **yanker** fram en **cloak** (skotsk) **This'll do!**

(...)

**D:** Hm

**B:** Rrrright!

**D:** Æ har et sånn **winter blanket**

(latter)

**B:** And none of you have warm fuzzy sweaters?

**F:** I do!

**B:** Yeees... I'm (xxx) to the plate users, you know cause they

**F:** They're plate users

?: Hm?

**F:** They're plate users [(xxx) (xxx)]

**C:** [(xxx)] ha nå slags varme klær med at vi kun kom fra **the cold north in the first place** så

æ har tatt det på under

?: Ja

**C:** I'm good, I'm good

**B:** Vel...

**E:** Vel... eeh det e sånn **rough** eller ikkje **rough woven** men ganske godt tettvevd eeh...

**B:** geitull?

**E:** eh øøh geitull... eller saueull

**B:** det e mest sannsynlig geit det e vel det det e det som e best å...

**A:** Klø? Gjennom **plate**?

**E:** Neeei

**A:** (med ynkelig stemme) Det kløøøør!

**E:** Gode gamle **irritate-spellen**, du merka første runde når det så merka du det begynte å klø svakt (...) hvis du ikke hvis du ikke klarte å komme dæ øyeblikkelig til å begynne å klø når du følte det så etterpå så va det sånn ute i... sånn **old prone** i B6 pluss en runde mens du lå å vrikka dæ å forsøkte å få det klødd, vældi morsom på folk i **heavy armour**  
(rasling)

**D:** Jah! **But lets...**

**A:** Ja jeg **strapper** på meg skjoldet og tar fram øksa og (...) bare (...) (lett skotsk aksent)

**Lets go find us some goblins!**

**B: Off we go then!** Å så stille mæ ved døra å bare, dette kommer til å bli kaldt, å åpna

**E:** Ja det e surt, for viden blås inn av å over elva (...)

**B: Right!**

**E:** å.... å... på grunn av bebyggelsen bli det sånn skikkelig sånn vølegreier så du... med jevne mellomrom så får du sånn gufs som kommer opp under jakken  
(...)

**?:** (ironsik entusiastisk) Weee!

**B: Right** eeh fiske opp [et belte går inn fiske opp et belte...]

**E:** [det e no det e e slår dæ sånn deran] komisk tilfelle en gang kor det va **freak squall** å så blåste (xxx) (xxx) (lager illustrerende lyd) Blamf!

**B:** Jah! Æ går inn igjen, går tel sekk eller koffert **whatever whatnot** å tar å tar e e skiftbelte og tar over... sånn over sånn at æ slæpp det ikkje blås opp i heilt opp eeh... **you know!**  
(...) (...)

**A:** Ja neimen jeg... **trooper** oss nå ut  
(...)

**B:** Okey (...) ehm... **what was the name of the guy again?**  
(...) (...)

**D:** **the the the guy who... own the warehouse? I don't know!**

**B:** Æææ **lets just find the house, it's not likely we... we won't find it or...** (blar i papirer)  
(kremter) Greit! Øhrm... vel

**A:** (xxx)

**B:** Jah!

**D:** Ka i helvete va det han het han... som... eide vare

**E:** Albriecht  
(...)

?: Albrieht

(...) (...)

C: **ÆI?** (eng.ut.)

B+E: (samtidig) Albrieht!

(...) (...)

C: Å ha va ka for nåkka?

(...)

E: Han som eide... varehusan der nede

C: Å ja varehusan

E: Han som eide varehusan der nede

(...) (...)

E: Eh ja, dokker ser også nåkka sånne rare byggverk

### OPPTAK 3

→ (*B er spilleder*)

B: Under eh skavisjå under hovedretten så ser ser det nesten ut som du ser en finger i, en finger i... i... **the sandwich**, men eh det ser bare det ser bare for så vidt så gjør dokker andre det men å så ser dokker at det bare e ei pølse som e forma sånn heilt merkelig.

(...)

E: Æ bruke bare sånn **pretignations** for åsså ba. holde sånn sånn over skjeia da

(...)

D: Ehrm **so** eh alle har jo forklart ka dæm har gjort under **down timen**, så under middagen så tar vi bare å snakke om det

?: Ja!

E: Æ trur æ lar være, **talk of demons and demonworshippers** e ikke... eh e... ikkje middagssamtale

D: **No**, men eh **killing of... eh of... boars and beastmen are?**

E: Vel æ more dæm med morsomme ankenota (anekdota?) med den **farmen(xxx)**

C: Vi har vel gjort nån morsomme ting **in the fleet** har vi ikke? Drept litt **pirates** å

B: Vel det va et det va et tilfelle der dokker der flåta va leid ut t å ta av **Bootybay** for å... ta ut nåkka luftpirata men de... det va nån ganske teite luftpirata, i det dokker nærma dokker så prestere en... en av dem presterte å sprengte eine eine **flogestanboilern** og sende... sendte et

det eine skipet inn i det andre slik at begge krasja krasja i vannet. Det dokker trengte å gjøre  
va bare å fiske opp de gjenlevendas å levere dæm tel **Bootybay**

**C:** Asså når den her tingen krasja så... for den i vann så sto æ over dekk bare **bloody hell**  
(xxx)

(latter)

**D: Let's do it again!**

**A: Bloody hell no extra**

(...)

**D:** Nei eeeh...

**E: Damn grey mops!**

(humring)

**D: Excellent!**

[(F mumler noe på engelsk til en av medspillerne)]

?: [Og...]

**D: So it begins!**

**B: So it begins**

(...) (..)

(spilleder lager tenkende lyder)

**B:** Ehm **Pat** kommer inn og... øhm **Captain there's something requiring your attention on the bridge**

(...)

**D: Bloody hell**, midt i middagen!?

**E: The work is never done is it?**

**D:** (sukker tungt) **nooo....**

**E:** Dæh! Bomma akkurat på (xxx)

**D:** Eh ja! Du ser bare **gedgen(?)** min (summelyd) ding (lyd som om noen dumper halvkvalt i bakken). **Curses! Eeeh well well I shall see to it**, asså når æ går ut så sir æ til **Pat**, **See that this never happens again, you are my second in command you are supposed to actually do something**

(latter)

**B: Well I am, this actually requires [attention]**

**D:** [Jajajaja] **take it øhøh up with the boss**

(latter)

**C: Øh, your wife?**

**D: No me!**

(mer latter)

**B: Right right**

**D: (lavt) put a corck (kårk) in it** (usikker på om bemerkningen har med spillet å gjøre eller ikke)

(...)

**D: Yes! I go to zee bridge** (tysk aksent på the)

(...)

**B: Right!** Eehm... greit... da.... Vel middagen fortsett nu eeh... **Zeeta** driv på fortell om mors. fortell om en del interessante hendelsa om hennes... eeh... hennes tid i eh tid nedei blant **Bootybay**-offiseran øøøhm... øøøh... hvorpå... øøøh... hvorpå... dokker.. får vite ho e en del av en ein av de mer kjente... eh kjente... eeeh... **goblin**-familian **the Longshots** som e... e... generelt sett gode **snipera** å driv på å produsere en del interessante lang. **goblin**-langrifle

**D: I know how to (xxx)**

**E:** Eeh... sånn sikte, nikke å høflig å sånn å begynne å virkelig å men æ lar være førr... det eineste forumet kor eller eineste to foruman kor eh å ta inn **thesis** e.... e sånn **staffed in Dallaran** (...)

**?:** Ja

**E:** eller sånn testa generelt i **Dallaran** eller i **Quelpalas** (...) eller hvis man græfse det (xxx) (xxx) men (...) vel æ tar åsså nån historie om sårnderan morsomme ting **in the apprenticedays**

**D: One time at magic camp** (hermer replikk fra American Pie)  
(latter)

**E:** Ja og æ fortelle åsså om og æ tar åsså nån sårne morsomme ankenota om **Keltosath(?)** da han faktisk først kom t **Dallaran**, hannes første **budging experiments**

**D?:** (med liten entusiasme) Huurraaa...

**B:** Å bare så når når begynner når plutselig kom. plutselig kommer t det punktet der han sku begynte å eksperimentere med å animere rotte så (...) Nei!

**E:** Neei æ tar bare sånn æ va på vei dit åsså, eh ikkje den, åsså tar æ heller detderran hannes kor håpløs han va med kvinnfolk  
(...)

**B:** Greit



**E:** Du har lest e det nån som har lest, lest den **storyen** om denherran **ironforge**-dvergen som driv åsså fortell om alle de andre (xxx)rasan?

**B:** Littegrann

**E:** å for så vidt litt om **threats(?)** eh okey han kommentere det at **Keltosath(?)** han måtte være seriøst klønat med kvinnfolk

**D:** (med lite entusiasme) Hurra

**B:** Men ska vi sjå her øh etter ti minutta, eh ti minutta etter han gikk så kommer **Pat** inn, øh **There's a gentleman here to see you**

**E:** **You as in?**

**B:** Hm?

**E:** **You as in?**

(...) (...)

**B:** Øøøøh...

**D:** Ikke-ikke-ikke **as in I?** (...) Sånn som **Zarathustra?**

**B:** Ja

**D:** sånn som nån andre

**B:** Ja

**D:** Det e en fyr som kommer på båten

**B:** Ja

**D:** å ikke vil snakke med kapteinen

**B:** nåkka sånt

**E:** **Well eh**

**D:** **and then I'll kill him**

(mumling)

**B:** Ikkje akkurat

**D:** Nei vel (...) **Oh no, so he is a plot essention character, you can't kill a plot** (ytringen dør ut i mumling)

**B:** **Shut it!** Uansett øhm... skavisjåher, en skikkelse kledd i sort dukke opp i åpninga kanskje sånn fem **fo**t høy eller nå sånn der, eeeh... (kremter) eeh... (med tilgjort stemme, en smule gebrokkent) Jeg har en jobb til dere jeg vil eeh... skavisjåher, jeg vil at dere skal stjele verdens dyreste og best bevoktede diamant. Dokker ville få firetusen GP nu å firetusen når æ har diamanten

(...) (...)

**C:** **Who is in possession of this diamond?**

(...) (...)

**B:** (i rollen) Dokker får pengan deres, ikkje still feil spørsmål

**E:** Well...

**B:** Det e en merkelig dyp, merkelig dyp eh... dyp nesten mekanisk stemme

**C:** **I know this is sort of stupid, but if we don't know who is in possession of it, how can we steal it? How do we know where it is? (...) Oh my prey?**

[(latter)]

**C:** [logical, paradox, can't think!]

[(mer latter, dør ut etterhvert)]

**E:** **You wish us to steal something, a diamond?**

**B:** Yes!

**E:** Yes, and where is the diamond?

(...) (...)

**B:** (...) (sukker) æ må vel røpe nåkka (...) (...) øøh... ja! Øhm.. (kremter) (...) beklager beklager **it it's camping(?)** men øh okey **back in the zing (thing?)**, øhm nei jeg vet ikke hvor postkontoret er sier i den samme merkelig mekaniske stemmen

(...) (...)

**E:** **All right (...) we're getting, it wants to pay us something eeh... eh to pay us money to steal something it doesn't know where is, but if it don't know where it is and we're (xxx) I refuse to steal anything [(xxx) (xxx)]**

**D:** [Oh bloody hell!]

**B:** så plutselig bare så

**E:** Okey bare for moro skyld æ ska ta åsså sjekke om den her tingen e på **autorepeat** eller nå sånt, æ stille dæ sårnder **arcane thesis** spørsmål nåkka som da går med... **how to...** til dels denheran **the theory of energy substitution**-opplegg bare for å så se om den da bare svare et eller anna **random**

(...)

**B:** Ka e svaret, eller ka vil svaret være?

**E:** Svaret vil være at

**D:** [førtito!]

**E:** [du har] en sånn serie med **gestures** som e relatert t **fire**, må bytte nåkka **syllables** eeh...

**B:** Nei (...) svara den

**E:** Nei, **alright this thing**

**D:** **Oh bloody hell** sir æ åsså tar æ av mæ kappa

**B: Zarathustra** står der i på sånn styltegreia å... en sånn morsom sånnder boks som han har hengt foran

(noen ler lenge mens B prater)

**D:** En svart boks med en sånn

**E:** Ah! So it was the wierd eh

**D:** Well I tried to gave you, give you money to steal the diamond but no! you had to ask questions

(person ler fortsatt)

**B:** Eh øh bare den eh, **Didn't you have a letter or something you could just give him after you said that?**

(...) (...) (noen ler fortsatt)

**D:** (lavt) vent litt no æ e ikke helt med (så høyt) **I made the box!**

(latter)

**D:** I-I-I thought about every possible answer and it could say yes, no, and I do no know where the post office is.

[(latter)]

**B:** [Yes we know that] Honey, you're stupid

**D:** I'm sorry, eeh I will, next level I will boost my intelligence score (kremt) nei æ sa ikke det

(latter)

**B:** (kremt) men øh wait a minute what diamond? Å bare [(xxx)]

**D:** [Yes!] (kremter)

**B:** ser dzingdzingdzing [(xxx)]

**D:** [It's...] well eh I have eh a eh assignment for you all

**A:** Øh I do know about some of the people who is butchering about in Stranglethon eeh... it doesn't happen to be any of those people does it?

**D:** No eeh... the diamond we are to acquire is the m. the largest most valuable eeh and best guarded diamond in the world

(...)

**F:** The largest you say?

**D:** Yes, [the Goblin's Head]

**E:** [who possess it] at the moment?

**C:** [(xxx)] get eight thousand to share

**D:** Hæ?

**B: No no I vent litt not eight thousand share it's eight (xxx)**

**D: No well... så... tar æ opp eh øh... en to tre fire large bags of gold så æ kaste, here four thousand if you're interested, four thousand more when the job is done**

**C: It depends who you want to steal it from**

**D: Øøh.. well**

**F: [Jeg tar bare posen og nikker jeg]**

(noen ler)

**A: [Øøh... (xxx) (xxx) this Zarathustra]**

**D: Hæ?**

**A: I'm unwilling to...**

**D: No no it's not stealing, it's re-acquiring**

**C: I see...**

**D: It's øh you see øh the diamond is really my father's, now it's in the possession of a trade prince.**

(...)

**?: (xxx) what?**

**D: So...eeh what I**

**A: The trade prince of...**

(spillerne sukker og stønner og prøver å fordøye informasjonen de har fått, det kommer noen kommentarer, men de er umulige å fange opp)

**D: Nei han e...**

**B: Zeeta, går ut svukst**

**E: The possession of a trade prince**

**D: Yes!**

**E: You know, eh we really don't need the war with the goblins**

**D: Well eh of course eh if this goes right eh you the the trade prince will not know who you are øh I have now devised a brilliant schemes that øh eh that says that you øh that we use code names so you will be Mr. Black, Mr. Purple, Mr. Green and I will be Mr. Mithril**

(...)

**C: Shouldn't he be Mr. Green?**

**D: He is [Mr. Green]**

**F: [I am Mr. Green]**

**C: What is he?**

**D:** Oh eh eh eh well since I do not think of any logical colour for a... eh.. what was.. eh a... not say it, eh highborn? Yes highborn! So then... eh... then we just have to go for **Mr. Pansy** guy

(...) (..)

**D:** No I'm just kidding! Eeh.. I know how you highborn are sensitive about that, so it's eh... so... (noen hvisker noe) **No no Mr. Pansy** elf

(..)

**C:** [What colour]

**E:** [You would look] quite excellent as a sheep

**D:** I know (kremter) **Nobody** trade trade names so it will only confuse us  
(humring)

**A:** Okey

**B:** **Mr. Pink** then?

**C:** Okey, eh korsn hudfarge har du egentlig? Grå?

**B:** Nei nei de har de e kvit

**D:** **Pink!**

**C:** Okey så **pink**

(..)

**D:** **Mr. Pink!**

?: Faktisk!

**C:** Vel... det kanke **Mr. Skincolour** det e jo...  
(latter)

**E:** Vel æ favorisere **red-gold** i... klesvalget da

**D:** Ja **but** [it will only]

**C:** [Har dokker sett] **Reservoir dogs** (xxx) (xxx)

**D:** Well not, we can discuss eeh eh... names afterwards, what's really important if are, are you in?

**A:** Well, personally I don't actually have anything against eh... taking something that does not belong to the trade prince away from the trade prince.

**Besides... if**, hva vet vi om trade-prinsen i **Stranglethon**?

**B:** Neida det e ikkje **trade-prins** det e ikkje **trade-prins** i **Stranglethon**, det e **trade-princes** i **Karasan** (E prøver å komme til ordet, på engelsk) i **the isle of Kasan** som e, som e.... kor øh kor **Undermine** e hovedsete t **goblinan**, der e **trade-prinsan** for det meste de e jo vældi mye, det e jo hovedsete t **trade-prinsan**. De har forskjellige hovedbasa å sånn selvfølgelig men...

**E: [Which trade prince?]**

**F: [I'm green, you're green, who's gonna stick out?]**

**D: [Well eh I'm] eeh... that's just it I do not want to say too much information before you have committed, eh that way I can assure that I know who will betray me eeh.. if somebody (xxx) betrays me (...) so I have**

**E: If this trade prince has extensive trading contact with is it Dallaran or the Dallions**

**D: Øh well I can say it this way, all the trade prince have trade [connections in]**

**E: [Yes I know]**

**D: every possible way**

**E: Yes I know but**

**(...)**

**B: Svaret e nei**

**D: What?**

**B: Han har ikkje så store, han har ikkje såne connec. The prince in question has no special ikkje for mange special connections**

**D: Neimen han har ikke for mange special connections med The Hoard heller**

**C: Hmm... mission [low chance on succeeding]**

**D: [(xxx) okey han e jo goblin så]**

**C: high chance on dying**

**D: Yes, that's it!**

**C: what are we waiting for?**

**D: The mission eh will... probably kill you. (ler) I did didn't say that, eh no, eh it's highly dangerous (...) (rasling) øh the trade all the trade princes are øh annoyed and**

**E: I'm well aware**

**D: Yes so he has extensive (...) reinforcements and security so.... (...) and**

**C: I'm just wondering how you think we can pull this off?**

**D: With a great amount of gun powder**

**(...) (...)**

**C: Are we gonna flag ourselves as pirates or something?**

**D: Well, eh we're gonna just flag ourselves as people stealing the diamond**

**(...) (...)**

**C: Just here for the diamond?**

**D: [Yes!]**

**A: [People stealing diamonds]**

**D: [Yes]**

(...)

**F: No THE diamond**

**D: THE diamond! Eh yes øh øh**

**E: And this trade prince came in possession of this diamond how?**

**D: I'm... not exactly sure or I...**

**E: It was not soul twin was it?**

(...)

**D: No, it was not soul twin, but eh well I can say this much øh øøh... øh the trade prince came to own this diamond through sheer power and... to get his power it was involved a lot of killing of innocent lives**

**C: Oh then I'm in!**

**D: Excellent! Then we've got two**

(...)

**A: I guess I can... aid in... this endeavour, I never actually minded that much of... eeh.. killing of goblins**

**D: (ler) Oh I'm so (ler) how nice! (ler) killing of goblins**

(mumling)

**D: [Okey, then I have three]**

**A: [You know there was] a... little problem in the (xxx) a time back, I arranged for a lot of goblins to die. Mmm.. that was a good day**

**D: Æ bare..**

**A: It was (xxx) of course**

**D: Aaah... okey I-I-I've sort of heard the story (...) Yes! Atelos who is it?**

(...)

(mumling)

**E: Right well I can always lend my assistance, but beware, should this turn out eeeh... to be sheer speculation or lies on your part, you will come out of you hide**

**D: Yes I... do not think I have lied too much**

**E: eller ta en diplomatic vision at the moment**

(latter)

**D: (ler) æ ser for mæ (xxx) kommer springanes (xxx) (xxx) å så tar han vatten under arman**

(xxx)

(latter)

C: (xxx) sikkert hold den mot dæ (xxx) oooh....

D: (leende) **Kill the orc, [kill the orc]**

C: **[Hey!]**

A: **[So how large] is the diamond in question?**

D: **Eeh... didn't eh didn't eeh... the goblin head eh**

B: **Zeeta kommer inn igjen (...) eh you said, alright then so... the goblin's head**

D: **The goblin's head (...) It's the size of a goblin's head!**

B: **Right! Ho tegne, å is like**

A?: **Oh that's like**

D: **It's the biggest known to... [goblins]**

E: **[goblins] There are bigger (xxx) in Dallaran (...)**

B: Eh.. eh.. sånn nei faktisk du har hørt om den, det e ingen som, det her e naturlig og blei funne i motsetning til de teite diamantan som bli lagd av magi som ikkje får samme effekten som, den der, den e svær å **cut**

E: Vel det e **crystals** det e snakk om

B: **[Ja]**

D: **[Ja], well (halvt spørrende) you will get a grand out of it? (...) (...) so eh...**

C: **Yes but what is it worth?**

D: **Well eh seen since seeing it that it's unique eh it's**

C: **Yes most diamonds are**

D: **Ja ja it's...**

B: **priceless?**

D: **Yes!**

B: **Problem of course is priceless things is that you can't, you can't really set a price on it, but you will get, you can get an interesting price at it**

D: **[Yes]**

A: **[So] what is your plan for the diamond? I guess you don't just want to put it on your shelf and... gloat and.... have spittle running down your... chin**

D: **No, it's a present for a friend of mine**

(...)(...)

A: **Oh really?**

D: **Yes, who of course will give his services to me and...**

(...)(...)

A?: **[A friend?!]**



E: [Very well]

D: Yes eh I... I.... mm...

A: I guess you don't want to... disclose to us whom this friend is

D: No... He... eh knowing him he would really like to remain anonymous

C: so what (xxx) were you thinking?

D: So eh everybody in?

(...)

C: So us six and?

D: And?

(...)

D: [And]

C: [And]

?: Six?

D: and... en to tre fire (...)

C: e ikke dama di

D: Ja okey ho også eh **but, I wouldn't like her to be killed so** (kremter)

B: **Relax I knows, relax my family knows how to die of natural causes**

D: **Of course eh**

(småhumring)

D: **So eh the mansion. Hm?**

E: [Det va det va ikkje]

B: [Æ veit æ veit, ho ho] **she ain't bullshiting!**

E: Vel okey det slo mæ det at det e så lenge **natural causes** hos **goblins** (snakker mumlende videre)

(flere snakker samtidig, det er flere ulike samtaler mellom spillerne)

E: (svarer B som har sagt noe på engelsk) Ja **they know to do it they have an ancestors who** (xxx)

B: **like my great grandfather who eh... who survived eh who was**

D: (bryter av samtalerne) **Well** (rasler med et papir) **Here's the world, the known world, heeere's Kasan**

F: **We're about here, aren't we?**

D: **Yes that's Bootybay** øhm.... **Well here's the map, øh where øh B ka va det den derre porten** hete igjen?

B: Hæ nei den **porten**, det ane æ ikkje

**D:** Neimen eh... det står sikkert skreve ned en eller anna plass

**B:** ja men at æ kommer ikkje på akkurat no

**D:** [Jamen det står sikkert skreve ned en plass!]

**E:** [(xxx) (xxx)] **kingdoms**

**B:** Hæ?

**E:** (xxx) like stort som (xxx) **kingdomsan** circa?

**B:** Ane ikkje

**D:** Neimen den her diskusjonen hadde vi, hadde æ tidligar med B fordi at når du lage kart så.. så kan du enten ta å ofre størrelsen eller formen, akkurat her så har dæm ofra formen for størrelsen så det her e riktig størrelse men det e feil form, fordi at hvis du ser i et vanlig leksikon så ser så ser du

**E:** Ja det vet æ

**D:** så ser du nord-Eur. nei Nord-Amerika e større enn enn Afrika, men egentlig så får Nord-Amerika plass inni Afrika uten problem

**E:** Ja, **I know** men... asså når du spille WoW så e

**D:** Men det står sikkert skreve ned en plass for helvelte!

**E:** Æ trur **Calendor** e sånt [(xxx)]

**B:** [Jamen æ har det ikkje her]

**E:** [dette dette e vel sánnderran] (...) det... asså

**D:** [Jo]

**E:** [i og med] at både **Calendor** og... det kontinentet som utgjør **Asroth**, **Casmodan** å **Lorderon**, i og med at begge to ligg på den nordlige halvkula så e dæm like stor

**B:** **Ah! Bildwater port!**

**D:** **Yes**, øh kartet takk

(...)

**B:** **Bildwater port..**

**D:** å det her det e da den andre **the pirate city**

(...)

?: Ja

**E:** **Is there a difference?**

**B:** **Eh yes in fact**

**D:** Jamen ka hete **the pirate city**

**B:** **Pirate city?** Aah eeh... kommer ik.

**D:** Det står sikkert skreve ned en plass

**C:** Hey what is your code name by the way?

**E+D:** (samtidig) Mr. Mithril

**C:** Mr... Hey Mr. Mithril, who [other are you planning to bring along]

**E:** [You might as well] refer to me as highborn

**D:** Okey, it's not eh but then they know that you are a highborn  
(mumling)

**E:** (xxx) apparent because

**D:** Well I-I-I I have tried to device a mask that will suit your ears

**E:** (xxx) (xxx)

**D:** hikk (...) okey

**E:** Fairly easy camp trip

**D:** Okey okey okey

**E:** It only requires eeh... [two two and a half piece]

**D:** [Here's Bildwater] port, the biggest port in the known world, you can get everything here, but one thing is certain, eeh... eh when you enter you will leave with less money, we would not enter. Eeh.... Here is e e e e

**B:** Edi

**D:** Edi

**E:** Pushing spellcomponents and spells?

**B:** Among other things

**D:** Yes and everything else, everything that your you heart desire, and

**E:** Some things you don't!

**D:** And some things your heart has no idea what is, here's Edi the pirate city, we would not be going there, eh Undermine is about here (peker på kart) (...) It's

**E:** So you're plan us on attack

**D:** We will attack eh the mansion who is about here (...) (...) It's ehm... well, here is the mansion. It's devised that way that it's jungle all around so going there by foot will be eeh... [(xxx)]

**E:** [(xxx)]

**D:** yes eh because of the very large security, going by the sea will get us killed fairly easy

**E:** So you plan us on going in by air?

**D:** Of course! Here is the air platform

**C:** Eh (xxx) (usikker om no eller eng.)

**D:** Yes?

**C:** Doesn't it seem like a bad idea to fly in zebob there, considering that it's a sort of special ship?

**F:** It's big [fine]

**D:** [Well] it's eh eh as you have seen we have painted it so... (...) and we [have the fake balloon]

**E:** [And... hopefully] there will not be any, I assume we plan on, planning on no survivors (...)

**D:** We're planning?

**E:** no survivors in this facility

**D:** Øh well øøh... our my plan is not to kill everybody, it's well, øh I have

**E:** When I - I assume, I was referring to eh his trained guards I'm not [(xxx)]

**D:** [No no no] the trained guards is is is free for all eh well when we have, let's talk about security ehm... the in eas. in each corner of this property it's eh three very large towers øh each square here is ten by ten feet (...) Øøøhm... these have incredible range, fire power and fire... rapid, eh anyway

**F:** And they're not gonna shoot on the big flying blue and

**C:** (xxx) of fire?

**D:** Yees but here comes the genius of my plan, we will attack when they least expect it

**E:** During day?

**D:** Yes, even better, when there.. there.. when the security is at it's peak (...) They never expect it!

**B:** That's the stupidest thing ever, and unfortunately it also makes horrible horrible sense

**D:** Yes, when we attack there will be a... a meeting between... øøh.. øh the trade prince who lives here and three other trade princes. Eh each of this, each of these trade princes will bring their own personal security. So when we get there øh... about two hour after day landed øh their zeppelin will eh øh.. will then have deflated, so... we have no trouble from them

**E:** Is it possible to procure.... the flags for one of the princes?

**D:** Procure eh..?

**E:** Å skaffe

**D:** So that it looks like the

**E:** yes that one of them is... plan. doing treachery eh.. [(xxx)]

**C:** [(xxx)] internal conflict or a trade prince that is not there

## OPPTAK 4

→ (*S er spilleder*)

**T?:** (halvt mumlende tilgjort synging) **Push the button ah ah hah da da da..**

(latter)

**T:** Det hadde vært så mye kulere hvis vi kunne den sangen da

(...)

**S:** hvem var'e [som sang]

**U:** [Egentlig ikke]

(...)

(noen klapper i hendene)

**R:** **And there was much rejoicing**

**T?:** (xxx) (muligens eng.)

**U?:** **Yes and you were doing what?**

(noen gjesper og stønner)

**V:** Så hva skjer a?

**U:** På vei mot Argos

**?:** Yepp!

**S:** Ja, (rasling og romstering) eeh... ankommer Argos ganske seint sånn etter kanskje femte timesrittet på dag to (...) eh dere kan lenge før dere kommer til Argos ser dere at noe har skjedd med Argos med i gåseøyne, "skjer med", det er veldig mye lys der, det er fakler ikke oljelamper, mye av... skauen rundt (xxx) eeh... stien som leder opp mot.... landsbykjerna Argos er omtrent blitt som en sånn saueinnhegning der liksom blir leda opp i en sånn (xxx) omtrent.

**T:** Det e en hydra som driv å traske

**S:** Nei det er ikke noen hydra som trasker rundt, men de har bygd trepalisade, en ganske stor en som dekker et stort område å veldig mye skog (xxx)

**Q?:** Det ser ut som dæm gjør sæ klar t

**S:** Ja! Det der er jo fremste post faktisk

**Q?:** Ja ja det blir vel der, det som ligg nærmast

**S:** [ja]

**T?:** [Ja] kommer dæm ut av skogen og tar dæm

**S:** Det som er pri her tydeligvis, det er å holde den avstanden fra Argos å ned til veien, for havet er tydeligvis der det er mest (...) lagt inn mest arbeidstimer, mot nord men det er en veldig stor omvei som går rundt (xxx)

(rasling, småbanking i bordet, kasting av terninger, noen raper)

**R:** Kan vi få holde de opp mot den?

**S:** Ja, dere blir jo møtt av en patrulje som kommer mot dere med hunder

**T:** To Miroslav med øl

(humring)

(...)

**T:** Det er som er den pene versjonen av Miroslav

**V: Screw you!**

**S:** (xxx) noen soldater med svær kobbel med bikkjer som bjeffer å som velger å flekke tenner  
å

(...) (...)

**?:** (xxx) (...) (xxx)

**S:** (spiller soldat) Dere kommer seint er det nå...?

**R:** Ja vi har reist fra (...) [Nasaret]

**Flere:** [Nasaret]

**S:** å deres ærend her i Argos nå er

**Flere:** (i munnen på hverandere) levere (xxx)

**S:** Den er grei

**V:** å møte Selbetorn

**S:** Ja han... Selbetorn jo han er litt nord herfor nå, han har påtrykk om å holde seg unna  
festningsverket

**R:** Vet du hvor vi kan finne han eller... kanskje vi skal, er det langt på kveld nå eller?

**S:** Det er seint, det er femte time på ritt, så... klokka er sikkert... ja fire på ettermiddagen

**R:** Ja vi har drøya han i ni måneder vi kan vel drøye han en kveld til å dra ut i morgen tidlig  
(...)

**U:** Tja

**T:** (xxx) cheeks are not comfortable [(xxx)]

**R:** [Øøh!] er det et. Soldater! (...) Don Arredondo!

**S:** Ja nå var jeg helt borte her

**R:** Eeh, jeg spør soldatene, øøh er det en plass man kan sove over i byen?

**S:** Er det sivilt eller er det militært?

**U:** Statlig

**T:** Government business

**S:** Eeeh.... Prat med..(klarer halsen med noen kremt) han stedfortrederen til herren av Nasaret, han (xxx) jeg husker ikke hva han het

(...)

(humring)

**T:** (xxx) **printa** ut den lista der egentlig

**V:** (xxx) navnelista

**Q:** Den e no flittig brukt i hvert fall

**R:** Hvem er det som kommer nå? Ødipus? Pandora?

(latter)

**T:** Den går bare etter alfabetet

**R:** Narsis?

**U:** Ødipus han bor hjemme hos mamma

(høy latter)

**V:** **Strange!**

**S:** Cleon fra Nasaret

**V:** Cleon med K?

**S:** C L (ce-el)

(...) (...)

**V:** Du veit du har holdt på lenge når folk begynne å få navn som begynne på X å Y

**R:** [Det er sånn]

**S:** [(xxx) flytte] et felles (xxx) (xxx)

**R:** (xxx) (xxx)

**V:** Ka han va for nåkka han sa du?

**S:** Han er... herren av Nasarets stedfortreder (...) i....

**R:** Hvor er herren av Nasaret?

**S:** Hæ?

**R:** Hvor er herren av Nasaret?

**T+V:** I Nasaret

**V:** logisk nok!

(latter)

**?:** (hviskende) **jesus!**

**R:** (xxx) en stedfortreder så

(...) (...)

**?:** Ja nei skjønner poenge

**V:** i Argos

(...) (...) (...)

**?:** Så!

**R:** Vet jeg noe om han Cleon karakteren?

**S:** Snurr i vei!

(R kaster en terning)

**S:** Hvilken (xxx)

**R:** seksten

**S:** Ja, relativ anerkjent fyr, han er den andre eldste sønnen til herren av Nasaret (...) så siden han ikke kommer til å arve **jack shit** (shait) prøver han å gjøre seg karriere enten som byråkrat eller militære

**R:** ja

**S:** han er en flink fyr (...) (...) han er blanda ætt asså ikke reint gresk eller reint romersk (...)

**U:** Ooo

**T:** **Hey, it's time of the hybrids /hybrids/, hybrids /haibrids/**

**V:** Jo, men han har liksom kan jo være sånn i gråsonen (samtykkende mumling)

**U:** E det nå galt med å være gresk-romersk?

**V:** Neimen, han (...) ikkje framfor de her folkan, snakk om det her, men sånn gresk hvis du e sånn gresk-romersk adelssønn som ikkje bli å arve **jack shit** (shaite) så kan det godt hende du har (...)

**R:** Han er jo en anerkjent fyr, la oss ikke dømme han før vi har møtt han i hvert fall

**V:** Neinei, æ si bare det e sånnderre kan være typisk sånne folk (xxx)

**U:** Hei æ e gresk-romersk

**R:** [Det er veldig mye forskjellige som er med der da]

**V:** [You are, you are a drifferent guy]

**T:** **You are all of im eh inferior races to me**

**R:** **What we are not puny?**

**S:** [Når dere nærmer dere...]

**V:** [Puny e større]

**S:** [sentrum av landsbyen]

**R:** [Sannsynligvis]



**S:** så er det bygd en sånn treport sånn veldig enkel som du flytter opp sånn

**U?: How handy!**

**T?:** Umulig å **charge** ut av hvis en først har komme sæ opp t porten

(de andre samtykker)

**S:** Det første som møter dere er en sånn litt eim av hestemøkk, men det er stabla utrolig mye hester der (...) **light ridinghorses** stort sett og noen få krigshester det er'kke så mange av dere som er utprega kavalerister men du ser forskjellen på en **ridinghorse** og en krigshest (...)

**T:** Skulle de hestane her (xxx)

**V:** Ja de der skull videre

**S:** Ja

**Q:** Skull vi høre om de e her da

**S:** Det kommer en... en vernepliktig i gåseøyne, en som har verva seg tydeligvis ganske ung fyr, med tjukk **leather curass**, å beinskinner, kappe (xxx) litt kjørlig her å langspyd med lanterne på, så bare ta hestene opp til nordvest veggen

**V:** Ja

**R:** Skal gjøre

**V:** Takk skal du ha

**S:** å ta å meld i fra at dere er her til Cleon

**R:** Skal gjøre

(noen lager klappelyder som om en hest går på brostein)

**?:** (lavt) **something like that**

(...)

**S:** Langs nordvestsida av veggen så er det masse drikketrau, det står masse hester på rekke og rad der, å på baksida av veggen på utsida av veggen har de snekret en stall som tydeligvis gjør noe **fancy** med å bygge om her (...) Det er tydeligvis romersk ingeniørkunst på sitt beste som er arven fra de bygger festningsverk. De som var her for to år siden legger merke til at tregrensa har krympa litt bort herfra

**U:** (lavt) de som var her?

**R:** Det var vel bare han

(mumling)

**S:** Du som var her

**V:** så dæm har felt ganske tre

**S:** Veldig mye

**V:** Alt for mye!?

**S:** asså de bygger en festning

**U:** Snauhogst

**T:** Pluss at du kan jo ikke ha trævekst ståanes helt inn til festningsverket ditt, det vil bli for god dekning til eventuelle angripera.

**R:** Dessuten kan du jo bare tenne på skauen åsså [ville sette fyr på]

**V:** [Hei!]

**R:** Ja (xxx) hypotetisk [**orcene** kan tenne på skogen sånn at den antenner byen]

**S:** [så er det også rulla ut store... steiner] asså store kampestener rulla ut, også meisla (xxx) rulle videre som er malt i forskjellig sånn rød blå gul

**V:** Å, det her har æ sett før, siktemerka har æ skjønt

**T:** **Ooh, how clever!**

**V:** Det va sårnder han Robin **in character** holdt på med. Han (xxx) dokker

**S:** [Ja men det... kommer en...]

**T:** [Pussig]

**V:** va med i to **sessions**

**S:** så døde'n

**V:** sånn plutselig. Va gift som en første **level** hadde overlevd (...) nei kanskje ikkje heilt sant, jo med de

**S:** Nei **poison** dreper (xxx) (xxx)

**V:** Jo men han va jo blitt både **cura** å **restora**

**S:** Ja men det er fortid

(lav latter)

**?: I want him dead**

**R:** Gudene ønsket han død

**S:** Det kommer en... veldig ung kar han har tydeligvis akkurat nådd sin **coming of age** og er klar til å tjenestegjøre for hans majestets **whatever guard** (xxx) her oppe (...)

**V:** **Hey ho!**

**S:** Ja han knytter hestene fast å ser litt på dem og å bare de (xxx) (xxx) der borte

**V:** De ska videre

**S:** Åja

(...)(...)

**V:** Kor vi finn Cleon?

**S:** Eeeh... på... oppved... eeh... koet

**?:** Okey

**R:** Takk skal du ha min gode mann. Går, retning koet

**S:** Ja (...) (...) (xxx) på veien, og han her karen, sannsynligvis Cleon, han har... to tamme jaguarer (...) med halsbånd  
(...)

**U:** [(xxx)]

**T:** [(xxx) your cat]

**S:** Ganske ganske staut kar eeeh... mellom tredve og femogtredve, han har lapp for øyet og et svært kutt (lager illustrerende kuttelyd) har tatt øyet hans, relativt breiskuldra og det jeg vil påstå er en utsmykka... **breastplate** på rustningen

**R:** [La meg gjette]

**S:** [han er jo rikeste i] byen her så

**R:** han går ikke for en byråkratkarriere

**S:** Nei!

(latter)

**V:** Æ hold løva mi rolig

**S:** Ja han sier sånn dekk, på plass, så bare krabber dem på hver sin side (...) (...) Jeg hørte av vaktposten at han innpasserte noen kan kalle det **non-regulars**

**U:** Hmm...

**V:** så ingen på tur opp

(noen ler)

(...)

**?:** (xxx)

**?:** Ja

**S:** Nei hva... hva kan jeg hjelpe dere med?

**R:** Øh vi er vel mest på gjennomreise, ønsker husly for natten  
(...)

**S:** Interessant valg av reisemål, men...

**U:** Jaa vi ska videre å få tak i

**V:** vi må se på henderne hennes

**U:** (xxx)

**S:** Han har på seg skinnhansker, herda

**R:** Ja, kongens affærer er hans affærer

(...)

**S:** Ja.. (...) nei det... er nå vertshus vi kan... det er plass i et av nybyggene her borte, skal bli ei brakke

**?:** Hm.. det e ikke så langt

**R:** Takker så meget

**S:** Hvis dere er dyktige ryttere så.. dere noen gang trenger... (...) et sted å slå i hjel fritida eller sted å jobbe så setter vi opp... en rytteravdeling her oppe

(...)

**U:** Av en eller annen grunn har vi egentlig aldri problema med å ha arbeid over tid, men

**S:** Tilbudet står, vi trenger dyktige ryttere

**U:** Notert

**T:** Ja

**V:** Det e vel ingen av oss som e noen dyktige ryttera

**U:** Jo

**?:** Nei!

**R:** Jeg foretrekker mest asså

**S:** Det er ikke nå tungt kavaleri, baraverstil men...

**Q:** Æ kan ri!

**S:** det er en...

**V:** Kan du?

**Q:** Ja

**V:** Fantastisk!

**S:** speiderenhet egentlig

**V:** ja skjønne

(...)

**S:** Hvor gjorde vi av pizzaeskene egentlig? okey

(latter)

**U:** Fant blindvinkelen

**T?: Excellent!**

**R:** Går det an å lukke døra?

**?:** ja

**T?:** Det begynne å bli litt **chilly** her inne

(småmumling)

**R:** Ska vi lukke den?

?: [(xxx)]

U: [(xxx)] **go for it**, sett i gang

?: [(heiaropaktig) **Gogogo** ho ho ho]

S: [Som sagt jeg skal ikke legge meg opp i det dere gjør] men vil bare sånn (...) det er mye væpna folk her å det er... militærrettferdighet her er ikke noen rettssak så, jeg insinuerer ikke at dere ikke er til å stole på (noen lukker døra i bakgrunnen) men... når dere får fri passasje sove i brakka, sånne ting (xxx) mangler det en mann når dere drar herfra så har jeg hunder til å finne dere

(...)

**V?: and then I can throw him off**

U: særdeles **lawful good** blikk fra **paladin**

T: Ja litt mer **smirking** [(xxx)]

R: [Det] vil ikke være et problem

T: (xxx) **good looking** fra (xxx)

S: (xxx) senker han blikket litt å ser på merket å prøver han jo å holde merket med ansiktet en periode men du merker liksom bare sånn **D'oh!**

(høy latter)

S: men han gjør en... utrolig god (xxx) bløff

(mer latter)

R: Han bare sånn **oh shaite I just shat on my leg** (ler)

U: [Hadd dokker (xxx)]

V: [Forresten eeh..] hold dokker på å bygge festningsverk?

S: Ja første fase er å få demma opp, bygd no jordmonner å sånt å ta i mot (xxx) bygger vi noen trepalisader sørover mot veien, vi har fått masse ingeniørtropper å sterke sønner fra alle landsbyene er med å høgger tømmer og dra tømmer

V: Ja æ kan hjelpe med det, kjøre få litt fortgang i det vess du har tid til overs

S: Jeg har ingeniører nok

V: Ja æ snakke ikkje om ingeniørarbeid (...) æ snakke om en jordvoll på et øyeblikk

(...)

S: Nei vi ska'kke ha noe skogsvetter eller no annet flaksende rundt her så... du får ta (xxx) et annet sted

(...) (...)

V: Kan ikkje hjelpe dæm som ikkje vil hjelpes

?: Nei

(...) (...) (...)

**T?: Their loss**

(...) (...)

**U:** Dumskap e en synd

(...) (...)

**S:** Det begynner å gå opp for deg hvorfor han ikke satsa på en byråkratkarriere

(latter)

**U:** Ikke akkurat den største diplomaten, nei

(romstering, host)

**T:** Ja nei så lenge han kan lede sitt folk så e vel det greit

(...)

**U:** Ja vi har forlegning over natta åsså har vi (xxx) uansett

**T:** Ja bli vel uansett [(xxx) (xxx)]

**S:** [Ja (xxx) i] mårra når hanene galer, men eh hvis dere er syvsovere så er det opp til dere

(terninger kastes)

**T:** (gjespande) vi må uansett ut ganske tidlig

**V:** Ska ut som hanen i mårra å gale t han

(latter, noen galer som en hane)

**S:** I hans vindu, konstant (hanegal)

(latter)

**V: Summon nature's servant**, en hane

(hanegal)

**S:** [Sylester hane]

**U:** Kor mange **hitta** [(xxx)]

[(hanegal)]

**V:** Hæ?

**U:** Kor mange **hitta** med hane kan du få?

**V: Quite a lot**

(latter)

**R:** Det er sånn hvis man trenger sånn

**T?:** åtte hode hale [(xxx)]

**R:** [De folka her hadde jo sånn der] **omens** før [**battle** å ting som lovet godt]

**V:** [fjerde level basically]

**S:** [Men dere] går til ro for kvelden å bare sånn når dere er på vei forstår dere at hele sivilbefolkninga stort sett er evakuert virker det som (...) så kan dere egentlig bare ta en **spot test** for å se den ganske... synlig du får den (terninger kastes)

**V:** Pikade! Ka æ hadde i pluss?

**S:** Pluss ti

**V:** Firåtyve

**R:** Tjuesyv

**S:** (xxx) som egentlig kommer over ti, legger faktisk merke til det etter hvert da at [det (xxx)]

**R:** [Jeg legger merke til det først]

**S:** alle ungene er fjerna herfra (...) ja de voksne er jo her selvfølgelig, men det er helt ribba for barn

**R:** Er han Cleon fortsatt med oss eller er han [forsvunnet]

**S:** [Nei] han har sendt (xxx) til blokka (...)

**R:** Det er jo et fornuftig trekk det egentlig

**V:** Ja, men kor har de gjort av dæm

**R:** Ja det er jo et annet spørsmål

**T:** (xxx)

**S:** (xxx) **kitband fighters** alle syns det er genialt, menneskene yngler så fort, de har generasjonstid på femten til tjue år, det er (xxx) masse kriger (latter)

**U:** **Human rush kick**

**S:** å så er vi aggressive (humring)

**V:** slå først, spør etterpå, det e kjempemessig

**T:** Det e ikke så lett

**V:** får ting gjort som aldri før

**S:** Neei det er nesten som litt rosa over, nei litt rosa **orcer** (latter)

**S:** pluss de liksom **crafter** dine egne våpen så bare lære dem opp litt (...)

**V:** (lavt) sant

**T:** (lavt) **excellent**

(...)

**V?:** (halvt syngende) **Where have all the children gone?**

(...)

**T:** E det nån **soldiers** i nærheta?

**S:** Ja det er jo en del som tar å ser litt nysgjerrig når dere innkvarterer i den litt uferdige brakka, men eh

**R:** Har du med løven din inn eller?

**V:** Løva mi e går ved sida av

**S:** Ja (xxx) han går med to katter løs

**V:** Ja ikkje sant

**S:** (xxx) sikkert en eller annen rar adelsmann fra et eller annet sted eller kanskje du er en høvdingsønn fra oppi nord

**V:** Ja det ser kanskje meir sånn ut

(humring)

**T:** (xxx) barbert dæ igjen

**V:** Ja, begynt å ta det litt mer jevnlig med kniv

**T:** **Alright!**

**R:** Hvor lenge er det siden vi, sånn sov på no nogenlunde sivilisert sted, det var sånn vi var i byen i ni måneder å da holdt vi vel en passende standard i personlig hygiene å... barbersaker å alt sånt no

**S:** Tre måneder, ikke ni måneder

**R:** Tre måneder okey

**S:** Da da var det ganske, da var det holdt på å si tyrkisk bad å gresk amfi å..

**R:** Ja men hvor lenge har vi vært på båt å ridd å

**S:** Asså ferden opp hit tar.. ti dager... gange, med båt går det dobbelt så fort hverfall fem, kanskje ei uke siden dere forlot Medina

**R:** Har litt [litt skjeggvekst]

**V:** [(xxx)] tel Battara nei jo Battara

**U:** Gi mæ en måned (xxx)

**S:** en uke halvannen totalt (...) Miroslav ser jo ganske ustelt ut da det

**V:** av natur

**S:** Ja

**T:** **Oh well**

**V:** Full av arr, drit i tillegg



**T:** Har nå arr i tryne det e vel det eneste

**S:** Halvparten er fra tornebuskene som sitter i håret ditt når du digger musikk (illuderer headbanging) Au au au au  
(latter)

**T:** **He's a walking Jesus** (...) (...) **yes**, æ kan gå på vann

**V:** **No shit!**

(...)

**T:** **Alright** (...) Ja nei eeh... sånn før æ **bunke** ned så har æ tenkt å høgge tak i en av [lokale unge lovende der ute]

**S:** [(xxx) (xxx)] hvis du ser for deg alt er bygd av sånne tjukke tømmerstokker bare (...) eh ikke nå mur eh... er bare bygg av tre som er, til og med sengene er ganske harde, det er korte stubber lagt innpå hverandre, bindi sammen med tau, to lag med halm og et pledd over

**V:** Nydelig

**R:** **Efficient**

(...)

**T:** **Yes**, men æ har tenkt åsså huke tak i en av de lokale soldatan

**U:** **Æ joine**, æ vil høre

**V:** æ rulle ut **bedrobe**

**T:** sjekk ut kor i all verden dæm har gjort av ungan

**S:** Det er masse soldater her å... de går på pallisaden, noen prater litt om bare ja.. hvor er tropp to å hvor er...

**T:** (sutrende) Neei ska ut på kjøkkenvakt (xxx) (xxx)

**S:** du finner selvfølgelig en soldat, de går jo ikke aleine stort sett

**T:** **Hello there private!** (...) [ **May I see your** (xxx) ]

**S:** [Eeeh... god dag (xxx)]

**U:** (svært lavt) Funka vel kanskje t å skaff dæ vin

**T:** **It'll do.** Eeeh vi e relativt ny i byen her øh merka oss at, vel det e nokså få av den yngre stand her

**S:** Ja nei de va'kke her når jeg kom heller, men hvis du prater med han... (xxx) der, han har hvertfall vært her et år

**T:** Aah!

**S:** så han kan sikkert fortelle deg hva som skjedde

**T:** **Thank you private!**

(en terning kastes)

**T:** Femten

**U:** Masse

**T:** har mer

**S:** Han har ikke no lyst til å prate med deg, sånn enkelt og greit

**T:** **What!**

**V:** Du ser rar ut

(...)

**S:** Enkelt og greit, asså han va'kke uhøflig, men hadde egentlig ikke lyst å stanse å prate med deg å fortelle om historia

**T:** oki

**S:** når andre får gjøre det, hvorfor må jeg gjøre det når tropp to slapp

(latter)

(...)

**T:** Når du sa

(...)

**U:** Nei greit min tur, æ går bort å plage han... (xxx) å...

**S:** Du ser på han, har sannsynligvis vært med på et par **camp ins** før (xxx) vært her er jo vært enten (xxx) skjedd i **Lowlands** mot romerfolket, noen få ganger når det har vært **orcer** i nord her, sånn han ser ut som at han har vært i strid før (...) (noen blar i papirer) å han sitter der å spiller på ei (xxx) trefløyte så bare (...) spikkern litt på'n litt igjen å... lagd han sjøl sånn der enkel, kan lage tre forskjellige toner (illustrerer) du do du do

**U:** Øøh... Heisann øøh... vi e litt forvirra, tænkte kanskje at du hjelpe oss litt du ser ut som en, ja, de sa du hadde vært her ei stund

**S:** Jo da (xxx) (xxx)

**U:** Eeeh... Æ bare lure litt på kor egentlig alle ungan i byen e blitt av

**S:** Nei de blei flytta... på høsten i... på høsten tror jeg det var, eeh... det var vel Selbetorn som fant ut at det var det lureste for det forsvant et par unger her

**U:** Jaha

**S:** å.... vi brukte hunder og alt men fant dem ikke tilbake, så Selbetorn sjekka på det, asså han sku prate noen av dederre skogsvettene han kjente og nissene å se om han fant ut noen ting, om det hadde vært noen (xxx), men da han var ferdig å prate t dem så... la han plutselig lokk på lytting å ungene må bort herfra

(...) (...) (...)

**?:** Greeeit

**V:** Trur vi ska snakke med han

**?:** Jaa!

**S:** Er det noe mer så bare spør, jeg er så jævla lei sånnderre gutterompene som løper rundet her (...) Faen mange av dem ha'kke hatt grunntrening en gang, kommer til å miste så mange når **orcene** kommer rullende over her at... (...) må lære meg navnene på noen så jeg kan  
(xxx) (xxx)

(...)

**U:** Ja nei det e definitivt bedre å stå igjen heroisk, **I tend to find** (...) men hm kanskje vi ska kjøre litt grunntrening

(...)

**S:** Asså det er mye idealisme her, nå er det'kke... min jobb å kritisere hans majestet, men mange av de her sånn burde heller tatt å gravd grøfter enn å bare

(...)

**V:** Såpass!

**S:** Når du først skal ha noen som skal dø først så ta (xxx) gullmynter få noen tvilsomme karer fra Funekia eller et eller annet å stå foran der å ta i mot slaga

(...)

(noen sukker tungt)

**U:** Fantastisk holdning, øøh...

**V:** Godt poeng

**T:** Ja **send in the Irish**

(...)

**U:** **Operation get behind the blacks**

**T:** (xxx) **blackies, darkies**

**R:** Var det **darkies**?

**U:** Ja ja

(...)

**R:** Mens det svarte regimentet var **upraising midshield** (ler)

**T:** Men du... (xxx) nevne, vent litt, har han nevnt skogsvetta å sånt av vetter han her?

**?:** Jo

**T:** Ka slags skogsvetta e det snakk om?

**S:** Æææ... noen grønne stygginger

(rasling med terninger)

**T:** Ikke [grønn som **orc** men]

**S:** [Du ser dem sjelden] men hører dem kanskje du hører litt langt når du ser (xxx) inni skauen bare (voblende lyd) tar tak i deg å... (...) nei så jeg pleier bare å ha en amulett som beskytter meg sånn der ravnehode (xxx) tvinna en rottehalv rundt hauet på meg å

**T:** Ja

(...)

**V:** **Not all that**

**S:** Nei asså placeboeffekten er god den

(...) (...)

**?:** Ja (xxx)

(...)

**T:** Ja, nei den

**S:** Skogsvetter er ikke mitt bord

**T:** Neei! [(xxx)]

**V:** [(xxx)] ansvar (xxx) snakk om, hørtes rart ut!

**S:** Han har sikkert blanda sammen det lille han har sett av sju forskjellige sorter å lagd seg et bilde i hodet sitt av en grønn liten kar med ei nisselue som (xxx) (xxx)

(...)

(humring)

**T:** **It's a leprechaun**

**S:** Du veit jo sjøl til og med [(xxx)]

**U:** **[he wants be going]**

**S:** det er ikke ofte du ser **fay**

**V:** nei

**S:** Noen av dem har jo muligheten til å bli usynlig når dem vil

**V:** Stort sett bare (xxx)

**S:** Ja

(...)

**T:** Men koffer skal dæm driv å **fucke** rundt med

**V:** Antageligvis, mye **hearsay**

**T:** Ja

(...)

**U:** Men vi må vel få tak i Selvøh... Ah!

**V:** Selbetorn

**T:** Selvetaren, Sælvet.

(...)

**U:** Ja vi får prate med han forttest mulig å finne ut ka det der va

**T:** Ja eh kan du gi oss en **pointer** mot, vel der Selbetorn hold til

**S:** Øøh... følg grøftene gravd nordover jordvollene og der dem slutter (...) (xxx)

**?:** Ja okey

**T:** Takk skal du ha

**V:** Vi veit vel kor han e hen cirka (xxx) e han ikkje opp i den landsbyen opp i

**S:** Jo men jo landsbyen er bare blitt fort. helt befestet nå

**V:** Ja okey så han har reist t skogen

**S:** så det sivilistene gjør de her for å drive sånn grunnleggende **services** som snekkerarbeid og prostitusjon

(forsiktig latter)

**T:** Masse blondine rundt i byen

**V:** Masse unge gutta, vi e i Hellas for faen

**S:** mange gutter

**T:** jaa (...) **donkeys, get you donkeys here!**

(...)

**V:** Ja men da e det bare å ta kveld egentlig

**T:** Jah! **Thank you for the time and may the gods protect you**, tusle tusle tusle

(...) (...)

**U:** Ja okey, men vi... **campa**

(samtykkende lyder fra de andre)

**S:** Når legger dere, er'kke så utrolig vond å sove den senga egentlig

**V:** Rulle ut **bedroben** (xxx) enda bedre

(litt mumling)

(...) (...)

**T:** **No action during the night?**

**S:** Nei (xxx)

**T:** **The orcs are coming!**

**S:** Nei våkner, kykkeliky

**R:** Miroslav er borte liksom

(humring)

**V:** Det er mørkt ute, men han [(xxx)]

[(latter)]

**V:** vældi konsentrert

(latter)

(noen lager lyd lik en hes hane som ikke får til å gale ordentlig)

**V:** hane sett der

**R:** Står på nattbordet (ler)

(...) (...)

**T: That's a mean thing to do!**

(latter)

**V:** (xxx)

**U:** Driv å jakta rundt på den sinnsforvirra hanen vi ikke klare å se, klare ikke å finne den, virke nesten som den unngår dæm

(humring)

**T?: How handy**

(rasling med terninger)

**R:** Ja vi står opp å skal gjøre oss klare til å dra av gårde

**U:** Ja

**R:** Ja

**U:** Æ gjør mine ting om mårran selvfølgelig

**T:** (gjespende) Æ å!

**V?: Praying and shit**

**U?:** (xxx) **rituals**

**T:** Høre (xxx)

**R:** Når er det man ber til imater?

**S:** Eeeeh...

**T:** [Formiddagen]

**V:** [Når du har tid]

**S:** Imater, **you don't know**

(...)

**T:** Gjør det i lunsjpausan

**Q:** Det e ved soloppgang

**V:** Det e imater, nei [det veit æ ikkje]

**S:** (xxx) imater, ska vi sjå

(...) (...)

**U:** Imater forvente at du ska jobbe ræva av dæ å ikke ha tid til å be (noen humrer) hvis du har tid (xxx) har du ikke jobba hardt nok

(humring)

(...) (...)

**U?: You're lazy doing no (xxx)**

(noen synger kort ertesang)

(...) (...) (...)

**T:** Hei skjer

**R:** Hm? Fant du noe moro?

**V:** Jaa, **nature's balance** (...)

**S:** ska vi sjå

**V:** Eeeh.. bla bla bla ti minutt per **level**

**S:** Ta den her å send til R å be han finne den sjøl, vær forsiktig med boka den er jævlig

**V:** Oi, ja

(latter)

(romstering mens boka blir gitt til R)

**V:** Eeh.. **basically**, du tar, kan ta en minus fire **penalty to your choice of strenght, dex** eller **com** å gje den til (...) tel en (xxx) sånn for en periode

**S?:** Min beste venn!

**V:** på ti minutt per **levels**, å det e jo ganske heftig

**?:** Ja

(S snakker mumlende i bakgrunnen)

**V:** Ka du har i **strenght**? Fjorten?

**U:** Femten

**V:** Ja å han har å fjorten, så en av dokker gjør jo mykje meir med den enn æ gjør

**R:** Hva da?

**V:** eller egentlig ikkje, det kjæm jo an på ka æ gjør

**S:** Jepp, men uansett det er en ny dag

(...) (...)

**T:** E det mulig å få tak i nå frokost her omkring?

(...)

**S:** Trur du må høre med sivilistene, det er ikke vanlig å komme opp til militæravdeling å kjøpe mat

**V:** Vi har mat

(mumling)

**S:** Ja dere har jo mat

(mumling)

**S:** i saltaska

**V:** [Ka det va] kjerringa hadde sendt mæ?

**S:** [Eeeeh...]

**T:** [Ja, faen]

**S:** det var no skalldyrinnmat som var dyppa i nå honning å arsenikk å nå andre greier

**?:** namnamnamnam

**U:** Arsenikk?

**V:** Om et **level** så bli det nydelig

**S:** Næ asså det er nå skalldyr lokal skalldyrdelikatesse av ett eller anna slag

**T:** Å det funka skikkelig godt?

**S:** Jaa

**?:** ja

(...)

**T:** Skalldyr

**?:** mmm (xxx) mmm...

(...)(...)

**T:** **Alright**, vel da e det **basically** bare å ete å få sala opp hestane å komme sæ av gårde

**U:** Nordover

**T+V?:** Ja

**T:** Sjekk nå mer her, ska gå å **ditch** hestane åsså e det

**S:** Ja dere henter hestene, spiser på hesterygg å... følger festningsverket nordover (...)

øøøh... dere kommer, det er sånn, det er sånn omtrent som når de bygde jernbanen i statene, det er fullt av arbeidere, det graves, eh (xxx) flyr rundt på hesterygg å tar nå mål (xxx) (xxx) [(xxx)]

**R:** [De folka er] da frelsesarmen

(...)

**S:** Åsså er det et stabstelt hvor det er ingeniører som vifter med henda å... sjekker månens posisjon å

(...)(...)

**V:** Jaa

**T:** **We find the (xxx) of this very offensive, (xxx) two degrees**



(...)

**S:** Åå... dere har ridd kanskje en times tid nordover igjen, det er merkverdig stille når dere kommer bort fra... støyen fra alle arbeiderne og folka som roper og skriker å... (xxx) (...) økser som **chopper** å (...) så ser dere en liten **klaring** så er det... noen karer som går rundt, ser liksom ser ut som litt mer skogsvante folk med... liksom **Robin Hood** inspirert antrekk, lett lær, grønne grå-brune kapper, står lette ridehester der, en del gapahuker er reist

**V:** Tydeligvis de som ska hestane (xxx)

**S:** Ja

**R:** Ska vi ikke

**T:** Får vel (xxx)

(...)

**S:** (xxx)

**R:** Ja

(to spillere sier noe samtidig, umulig å skille ut hva de sier)

**?:** Hm?

**R:** Øøøh... **Easing pain and suffering**

(...)

**V:** Ja ved soloppgang da **probably**

**R:** Jaa... (blar i bok) jeg ber ved solnedgang (...) den kommende natten (...) **protect us from the harm** å alt det der

(...) (...)

**T:** Ja, nei vi får vel bare ri opp t derre karan

**S:** Dere nærmer dere så hører der sånn ørneskrik sånn (hest) e e e e... sånn høyt skrik, det er en rovfugl av et eller anna slag, som styrter ned å lander på armen til han ene nå, får med seg at dere kommer, en hauk som (xxx) til **guard duty**

(...)

**R?:** Okey (xxx) etter (xxx) min

(...)

**T?:** (xxx) bare (kverkelyder)

(latter)

**T:** (xxx)

(latter)

**V:** Ooh æ kaste en (...) ka det heite en en en en **berries**, ka det heite [**goodberries**]

**S:** [**goodberries**]

**?:** (leende) **goodberries**

**S:** (xxx) **goodberries** på raven hannes

**V:** Æ heiv **goodberries** t raven, ja ét (momselyder)

(latter)

**R:** Faller i bakken (ler)

(snorkelyder)

**T?:** Drita

**R:** **Oh I'm so full**

**S:** lagvis

(latter)

**V?:** **You evil!**

(latter)

**?:** flyvende tannkremtube (brommelyd)

(latter)

**T:** **Yes**, æ ska bli (xxx) sette unge på hannes løve

**V:** **Really!?**

**S:** (xxx) (xxx)

**?:** Det kan vi gjøre

(...)

**T:** Litt forvirranes

(terninger kastes)

**S:** Nei men det kommer en.. kar ridende opp til dere (...) ganske lett væpna, han tar seg ikke bryet han har sånn (xxx) sånn (...)

**T:** Ja **falconer's club**

**S:** Hva heter de derre hanskene som falkene skal ha på seg sånne...

**T:** Fuglehanske?

**S:** Ja fuglehanske er det det det heter bare?

**R:** Fugleholdehanske

**S:** I hvert fall så har han en sånn hanske på ene handa, du ser fuglen hans sirkler rundt han ganske høyt oppe da (...) så kommer han bort til dere å... Dere som er her for å møte Selbetorn eller?

**V:** Eeeh.. [ja]

**R:** [Ser at] nyhetene reiser raskt

**S:** Hm?

V: [(xxx) (xxx) ifra]

R: [Nyhetene reiser kjapt]

(...)

S: Jaa brevduer flyr fort den (...) Brevduer er kanskje de beste alternativene hit, men...

(stille humring)

V: (xxx)

S: Bare passe på å holde fuglene velfødde så går det greit å få brevduer

T: Yes... (...) Kor vi kan... treffe mester Selbetorn?

S: Mester å mester ja (overdrevent kremt) Han... han er nå rundt her

(...) (...)

?: Okey

(terninger kastes)

V: Ja

S: Dere leier inn [den lille **klaringen** her åsså]

R: [Hvem er Selbetar egentlig]?

V: Selvetarn

R: Selvetarn

S: Det er midt på den lille **klaringen** her sånn så er det sånn leirplass hvor de har tatt stein å lagt i en sånn ganske stor sirkel [å ligger da omtrent åsså...]

V: [Du har ikkje møtt han]

R: [Hæ?]

V: [Du har ikkje møtt han]

R: [Det er derfor jeg spør]

S: [sitter på stubber å...] dette her er gutta på skauen

(de andre svarer bekreftende)

(...)

S: Eeeh... det kommer en... kar med... (xxx) vanvittig langt hår, når ned til ræva omtrent, med litt sånn grønnskjær, svart hår med et lite grønnskjær

V: Det e han?

S: Ja

(...)

V: **Long time**

S: Jaa det er gått to år, eller sånt no

(...)

V: Stemmer!

S: Tatt skjegget siden sist eller?

V: Ja ja ja [fleire ganga]

S: [Synes å huske]

V: Hæ?

S: Synes å huske at det var litt lenger

(...)

V: Ja ja det kan stemme, nei det va'kkje så ille da. Det va jo når vi begynte å gå i fjellan at æ...

S: Jo asså hadde jo, du har jo sikkert stella deg litt (xxx) tre måneder i by

V: Ja

(humring)

V: Sant det

T: (xxx) kvitt lavendellukta enda

(...)

S: Jeg hørte dere sku nordover å jobbe litt

V: Mmm... Her e forresten den nye gjengen

(...)

T: (xxx) **new crowd**

V: kapable folk t å

S: Alle har... (xxx)?

(...)

V: Tre av dæm, pluss mæ

(...)

U: Hm?

V: Hm?

S: Nei han [går å prater litt med han der bare]

V: [Stemme ikkje det? Har, nei han har kanskje ikkje]

S: [spankulerer litt rundt å]

V: Nei de to har ikke nei

T: okey

S: åsså de andre virker som at de... gir egentlig helt faen i hvem dere er, ligger i gapahuken å surrer å ene... spikker på en pinne å...

(forsiktig latter)

**T:** (leende) okey

**V:** Det her e virkelig en (xxx)post (xxx) jegeran

**T:** **Basically** bare å bli kvitt de hestan

**V:** Ja vi har hesta, som sagt

**S:** Ja flotte greier

**T:** **Hey boy!** (...) Vente på at noen ska komme å ta dæm

(...)

(Flere prøver å ta ordet)

**S:** Hesten går ikke bort av seg sjøl, du må vel leie den bort da

(...)

**T:** Å ja, **thank you for telling me, sir!**

(forsiktig latter)

(...)

**T:** Kan man bruk **irony** som en **skill**

(latter)

**R:** Nei det er en **feat**

(latter)

**T:** (lavt) **feat**

**S:** (xxx) **improved irony**

(latter)

**U:** Hvis du e dverg derimot betyr **irony** litt som jern

(latter)

**R:** eller hvis man er amerikaner så har man **immunity to irony** (ler)

(...)

**?:** (lavt) Fram med snusboksen

**S:** Ja har du har du så har dere planer om å ri igjennom på nytt eller åssen...

**V:** Ri rundt

**S:** Ja jeg tenkte.... fikk sånn vag beskrivelse at dere sku opp å hjelpe hans majestets øyne og ører som det står

**V:** Ja [det e vel bare]

**S:** [(xxx) det er sånn] det er en eller annen (xxx) R som ikke veit hvor godt vi kjenner

hverandre da, så du og jeg er sikkert på fornavn med alle som er der oppe, men... i brevet står det ikke hvem det er selvfølgelig

**V:** Vi veit vel egentlig ikkje heilt kæm det e vi ska treffe heller

**T:** Nei, men dæm e vel åsså iåforsæ ganske irrelevant i forhold t ka vi har å gjøre  
(rasling med terninger)

**V:** Ja, nei asså

**S:** Hva er det dere skal på egentlig, jeg bare fikk høre at dere skulle hit å at jeg sku gi dere det  
dere... det dere trengte på ferden

**T:** Har han ring han karen der?

**V:** Jepp

**S:** Ja

**V:** Oh yes [(xxx)]

**T:** [Vi skal] **intercepte** noen beskjeda  
(...)

**S:** Ja okey, da trenger du nok en kjentmann tror jeg  
(...)

**R:** Hm! Ja, det (xxx) så [har du, hvilken ska du]

**S:** [Nei det det... som sagt] jeg er jo på... hils med de fleste som... (...) holder til der oppe, et  
par av dem han... (xxx) bjørnelignende har jo fremdeles det dystre verdenssyn om at nå er  
dommedag nær å...

**V:** Å han... **What's his face?** Har du navne på han?

**S:** Nei det er det jeg ikke har, jeg bare refererer til han som bjørnemannen

**V:** (nynner og blar i papirer) Æ trur faen ikkje æ har skreve ned navnet hannes

**T:** **Mike**... (...) Da kalle vi han ironisk nok Zoticus, z-o-t-i-c-u-s

**R:** Hvorfor ironisk?

**T:** Fordi det betyr... **Full of life**  
(latter)

(...)(...)

**T:** **Mr.** Zoticus ka e...

**V:** Z – O va det det du sa?

**T:** Ja  
(...)

**V:** Zo-ti-cus (...) (...) dyster fyr

**T:** (xxx)  
(...)

**V:** Hæ?

**T:** hæhæ

(...) (...)

**V:** Men, ja forresten det har æ ment å spør dæ om eller sånn egentlig når æ tænke mæ om, øøøh.. han snakka jo om en (...) en stamme med **giants** med kjempa her oppe som levde under jorda å va ganske på trynet egentlig

**S:** Eeeh jo han, han har en del teorier om at alt henger sammen å alt kan spores tilbake til en kilde å sånn men (...) hvis du tar bitene av det han sier å det han jobber med å ser på dem isolert sett så har han mye bra å fare med men (...) (xxx) sammen med han, noe av sammenhengene var egentlig jævlig godt å komme seg litt videre

**V:** Det trur æ jævlig godt på asså (...) Oi, vi har en hest travanes laus der oppe (noen ler forsiktig) Huske du det? Hesten tel **paladinen** hannes Q blei sett igjen der

**S:** Ja

**V:** (xxx) Tar du vare på han? Ja ja ja  
(humring)

**?:** (xxx)

**T:** Spring rundt å bli **dire**

**V:** eller blidd spist

**T:** Det e asså en mulighet (...) **something killed the monkeypeople**

**V:** Ja det e også et, han møtte vi jo  
(...)

**T:** **Huge fucking man!**

**V:** Va du med på det?

**T:** [Nei æ satt å hørte (xxx)]

**U:** [Forresten e... en anna] ting vi lure litt på i hvert fall æ å dæm... persiske enhet, ehm **sorry** (hoster) Ehm, ka skjedde egentlig med ungan i Argos?

**S:** Eeeh... (...) Det.. (...) (...) det (...) lang historie kort, sånn bare mellom oss som... er her oppe at jeg trur fra ganske sikre kilder fra nå venner jeg har lenger utti her at... de blei...  
bortført av **fays**

(...)

**T:** Vent litt, alle ungan eller de to?

**S:** Først var det to, de første to som forsvant de skjønnte ikke hva det var, så tok det litt tid så forsvant det flere (...) brukte til og med spor(xxx) å sånn men fant fint lite

**V:** Ka de sku ha av interesse for å bortføre ungan? (...) (...) Kan æ få lure på det? (...) E det nån **fiendish fays** som e kjent for å bortføre unga?

**S:** Du kan jo [(xxx)]

**T: [Fiendish faysss..] Is it possible?**

**R:** Du har en del av oss som er fint, lite sympatiske

**T:** Jo det e sant

**V:** E e e e (xxx) **nature**

**R:** Hva er det det heter for noe

**V:** Søtti

**S:** Du kan ta turen over hit

**V:** Jepp (reiser seg)

**R:** Hva er det, **redcaps** er det vel det heter, de er fullstendig psykopatiske

**S:** så kan du få se det som står her

**U:** Det e de som ikke bor i sopp, de spiser sopp

(latter)

**U:** Bare ei gjetning

**R:** Ja de går med røde luer (...) åsså dreper de alt som de kommer over og ser

**T: (xxx)**

**R:** Hm?

**T: The evil cousins of (xxx)**

(...) (...)

(mumling og uhørlige kommentarer fra flere spillere)

**T: (tilgjort) Nooo, lawyers**

(latter)

**?:** såpass

**T: (tilgjort med skotsk aksent) writer lymestone**

(...)

**V:** Har de et godt norsk ord navn for dæm?

**T:** Fjøsnessa, rompenissa, skogsnessa

**S:** Asså, jeg (xxx) har aldri hørt det navnet før i det hele tatt så...

**V:** Nei ikkje æ heller øøh..

(...)

**T: Give us a try in English then**

**S: Splinter waif**

**V:** Mm

**R:** Jaa..

**U:** Hæ



**T: Waif?**

**S:** Ja w-a-i-f

**R: Waif** å det er sånn spøkelsesting

**V:** Jaa...

**T:** Nåkka slags **evil (xxx) spirit thingies**

**V:** så (xxx) **waif**

**S:** Ond skogsånd kan vi bare kalle det

**T:** Ja **basically**

**V:** Ja, eh

**T:** Vet det, nesten

**V:** Ja men... det.. e...

**S:** Joo det (xxx) (xxx) de... (...) (...) ja som det sto der de skifter jo farve å sånt

**V:** Ja

**S:** det er jo helt greit, men de... asså.. siden de er så **linka** opp mot trær så har de muligheten til å få trær til å bevege seg å

**V:** ja okey, såpass, det her e, det kan være sånne **splinter waifs**, skogsånda som, de har en tendens t å gjømme sæ til å med i bya faktisk (...) i smale passasja å sånt, så lenge det e nok tre der så kan de gjøm sæ

**U:** [Urbane skogsånda]

**V:** [å ta barn å] gjøre nåkka med dem å ét dæm

**R:** Hva er gjøre noe med dem, sånn marinere dem [koke dem, brenne dem]?

**V:** [Nei sånn type] **transform** dæm på et eller anna vis, gjøre dæm, ja nåkka, æ veit ikkje, det va det det sto

**S:** Ja

(andre samtykker)

**S:** Ja de gjør et eller annet med dem, asså...

**V:** spis dæm

**S:** gjør dem om til små kaniner eller mus eller hva som helst, de gjør et eller annet med dem

**T: Allakasam! Ooh cupcakes!**

(latter)

**V:** De kan faktisk være i byen

**R:** Hvis de, men hvis de stjeler barn å gjør dem om til små kaniner å så, hvorfor tar de ikke bare små kaniner å spiser dem å gjør dem om til små barn

**V:** Ganske mykje enklare å ta ungan

**S:** (xxx) (xxx) eller var det

**R:** Nei det er bare sånn, eller hvorfor ikke bare da ta små kaniner istedenfor å stjele barn å gjøre dem om til små kaniner

**S:** Hvorfor gjør skogsånder gjør som det, jo for det skogsåndene alltid, hvorfor kan de skifte form?

(romstering)

**T:** Is good question

**S:** Uansett [(xxx)]

**V:** [(xxx)]

**R:** [(xxx)]

**S:** (xxx) du veit hvertfall at sikkert seks barn er blitt borte

**V:** Ja å det har skjedd i byen

**S:** Ja, vi satte til og med fram bikkjer, det hjalp for en kort periode (...) eeh så da flytta vi ungene bort herfra

**V:** Æ kan ta å se ka æ finn ned i byen før vi drar videre kanskje

**S:** Vi har leita godt i byen, men du kan ta en runde hvis du har lyst

**V:** Ja

**S:** **Trust me** jeg har gjort det jeg kan i den byen der

**V:** Har du prøvd nån som har litt andre evna?

**S:** Nei, jeg prata med alvene, eh de hadde vært plaga litt med det, men... (...) nå har alvene litt andre ressurser enn vi har

**V:** Ja, men æ kan kanskje gjøre nåkka, kanskje

**R:** Er det mye alvebosetninger i nærheten?

**V:** Har vi en PHB her en plass?

**S:** Hvem er han der egentlig?

**V:** Han e...en, æ har her

**R:** Jeg kan kanskje presentere meg, mitt navn er Luigen

**S:** Ja, Selbetorn

**V:** Han e (...) en som Endrulit sendte med oss, han e (...) Han e på!

**T:** Han e på nætt

(...)

**S:** Ja, det er en del alver her, eeh... du veit det de er nomader da (...) så de er ikke værfaste, men de er her det er dem

**R:** Ja

(...) (...) (...)

**V: Protect animals or plants**

(...)

**T: Protect and detect**

**V: Detect**

**S:** Du må se på den, jeg aner ikke

**V:** Neimen æ lure på e det en **animal** eller en **plant** det va det æ tænkte på

**S:** Det er'n ikke (...) eller så vidt du veit, du trur det et er en **fay**

(...)

**R:** Du har'kke en **detect** onde skogsånder da? (...) (...) Men hvis de er onde kan det ikke kanskje funke med din sånn, hva, se-ondskap-ting

**U:** Hvis de e ond ja

(...)

**R:** Det ligger jo litt i navnet onde skogsånder

**V:** Æ kan vel si at de e ond

**S:** Ja

**V:** Ja, det e garantert

**S:** Det er litt sånn (xxx) som de fleste **fays to light** (xxx) aller største, så har alle den evnen, faktisk den egenskapen at de bli'kke sett om de vil (xxx) skifte form til.. omgivelsene sine

**V:** Ja, men **detect evil** vil jo faktisk finn han

**U:** Jo men ska æ gå å sjekke hele skauen?

**V:** Skauen, det e snakk om i byen

**U:** Ja, mm..

**V:** Det e snakk om i smug å sånne ting helst

(...)

**R:** Smug å sånn ting

**S:** Grunnen t det er at de er så små asså de kommer inn i sånne trange steder eeh... [(xxx)]

**V:** [Han veie] søtti **pounds**, han e ikkje så liten

**T:** småe jævla (xxx) (xxx) som kidnappa (xxx) vårres for lenge lenge sia

**S:** Fem **fot** høy det er jo...

**T:** (xxx) **quite quick**

**S:** en, ja faktisk

**V:** De e ikkje, de e'kje bitte små

**S:** Nei det er helt sant

(...)

**R:** [Går fortsatt den opptakeren nå?]

**S:** [(xxx) (xxx)] dobbeltsjekka å de er faktisk ikke små (xxx) (xxx)

(...) (...)

**T:** (gjesper) **oh crap!**

**S:** Men.... Vi fikk ihverfall flytta vekk ungene å etter det... så har det ikke skjedd så veldig mye (...) jeg flyttet dem i høst så...

**V:** Ja, det kan jo hend at de (xxx) (xxx) (...) på grunn av mangel på

**T:** Ja, skogsånda driv å henge rundt i byen i steike varmen (xxx)

(...) (...)

**V:** Æ prøve å se om æ har nåkka som kan gjøre nåkka med sånne her ting (blar i bok)

(...)

**T: Flame strike**

(...)

**R:** Ja, brenner byen, det fikser problemet

**T:** Brent jords taktikk

**U:** (xxx)

**T: No no the Russian... orcs are coming!**

(R ler)

**V:** Du kan selvfølgelig **transmute** dæ, nei, tel unge

(...)

**T: That I actually can do**, men ikke så forferdelig lenge, det e sånn **kavelam** (hvinende løpelyd) koff! **Kavelam** (hvinende løpelyd) spring rundt på utsida så mye det går an (...)

**That I can actually do!**

**V:** Æ veit ikkje om det har så mykje effekt av det men

**T:** Det kan jo hende at dæm faktisk tar mæ for å være unge da, en liten stund liksom

**R:** Ja det kan jo være akkurat det som trengs, du forvandler deg til en unge åsså hopper og spretter nedover smuget å så ser om det skjer noe

**T:** Å så blir æ spist

(latter)

**V:** Har vi ingenting som kan

(prat og latter mellom U, Q og R)

**T:** Veit vi om de herran

**U:** av dimensjona

**T:** Veit vi om de karan her har nåkka som helst av si, vel litt mer overnaturlige arka. magiske evna?

**V:** Veit dæm nå om det?

**S:** Bortsett fra at de kan få trær å planter til å bevege seg rundt seg så har de ikke så har de ikke så mye

**V:** Ja det e jo (...) hm! Så...

(...)

**S:** Men det virka som de har løst problemet ganske bra på egenhånd da når de har **shipa** vekk ungene, det har gått nesten et halvt år siden sist gang en unge har vært meldt savna

**T:** Jo ja åsså da e det en ting som faktisk kan vente

**V:** Ja (xxx)

(...) (...)

**S:** Ska vi bare ta en femminutter her åsså setter vi den på pause



## **Vedlegg 3: Spørreliste**

**Hei!**

**I forbindelse med opptaket jeg gjør, trenger jeg litt bakgrunnsinformasjon som vil kunne bli relevant for analysen av materialet. Opplysningene vil bli behandlet konfidensielt, og du vil bli fullstendig anonymisert i avhandlingen min.**

- 1) Navn og alder?**
- 2) Hva studerer du? (evt. hva jobber du med?)**
- 3) Hvor er du fra, og hvilken dialekt vil du si at du snakker?**
- 4) Hva liker du å gjøre på fritiden? (interesser, aktiviteter etc.)**
- 5) Hvordan ble du kjent med de andre i spillgruppa?**
- 6) Hvor lenge har spillgruppa eksistert, og hvor lenge har du vært medlem?**
- 7) Hvilke spill bruker dere å spille?**
- 8) Hvor ofte spiller dere?**
- 9) Møtes medlemmene i spillgruppa også utenom spillkveldene?**